FINAL FANTASY VIII LE FOTO

SOLO 8.000

AGOSTO

GAMES MASTER

SONY ! SEGA ! NINTENDO ! PC ! SALA GIOCHI

Anno II Numero 8 Agosto 1998 L. 8.000 SPEDIZIONE IN A.P.-45% - ART. 2 COMMA 20/B LEGGE 662/96 - FILIALE DI MILANO

METAL GEAR SOLID
È IL GIOCO PIÙ BELLO DEL 1998?

PROVATI!

WORLD CUP '98
UNREAL
CASTROL HONDA SUPERBIKE
GT 64 CHAMPIONSHIP EDITION
DEAD OR ALIVE
POINT BLANK
KLONOA
VIGILANTE 8
CIRCUIT BREAKERS
DUAL HEROES
VS
CARDINAL SYN
BUST-A-MOVE 2
KULA WORLD
EVERYBODY'S GOLF
SPEC OPS
SOLDIERS AT WAR
BOMBERMAN WORLD
WCW NITRO
DEADBALL ZONE

BANJO-KAZOOIE
L'ORSO CHE FA CONCORRENZA A MARIO

INCREDIBILE!
È ARRIVATO UNREAL:
UNO SPETTACOLO PER GLI OCCHI

RISOLTO!
COME GUIDARE BENE A GRAN TURISMO

Anteprime

TOMB RIDER 3 • WIPEOUT 64 •
MORTAL KOMBAT 4 • CARMAGEDDON 2

Grazie ai creatori di Dune, Cryo ti immerge nel mondo pieno d'azione di un capolavoro della fantascienza.

Parlato in italiano

48 poteri psichici

1 vita.

www.cryo-interactive.com

Direttore editoriale Mietta Capasso
Direttore responsabile Gaetano Manti
Assistente direzione editoriale Francesca Brenci

EDITORE
Il Mio Castello SpA
via Pergolesi 8, 20124 Milano (MI)
Telefono 02 6713121 - Fax 02 6693654
Chief executive officer Aldo Grech
Direzione generale Stefano Spagnolo
Assistenti di direzione Liliana Colombo, Alberto Rivolta, Rosa Scarsetto

Realizzazione editoriale
KiD - Creating in Digital
C.so Lodi 59, 20139, Milano
kid@kiditaly.com
Direttore
Andrea Orchesi
Consulenza editoriale
Oku Studio
Coordinamento editoriale
Andrea Abbiati
Segreteria di redazione
Daniele Grassi
Hanno collaborato:
Massimiliano Balestrini, Lilia Boeri, Daniele Balestrieri, Gianluca Musumeci, Marco Bianchi, Riccardo Abbate, Stefano Giorgi, Giulio Giacometti.

Marketing Walter Longo
Pubblicità Gigi Baroni
Segreteria marketing e pubblicità Alessandra Uva
Traffico Gabriella Re, Elena Consoli, Paola Corso, Nicoletta Pappalettera

AGENTI
Zona Lombardia e Sud Italia
Stefano Giordano, Romano Scabini, Renzo Volpato
Telefono 02 6713121 - **Fax** 02 6693654
Zona Piemonte e Liguria
Italiana Comunicazioni
Telefono 011 590763-4 - **Fax** 011 504192
Zona Emilia Romagna
Tape di Emanuele Puglisi
Telefono 071 7390455 - **Fax** 071 7390536
Zona Triveneto
Servizi Pubblicitari
Telefono 0444 515850 - **Fax** 0444 512260
Zona Lazio
Richard & partners di Paolo Richard
Telefono 06 5193321 - 0338 6576620

DIREZIONE E AMMINISTRAZIONE
Il Mio Castello International SpA
Via Pergolesi, 8
20124 Milano
Telefono 02 6713121
Fax 02 6693654

Il Mio Castello International SpA è titolare esclusivo per l'Italia delle riviste: The Official PlayStation Magazine e PlayStation Power
Per contattare Future Publishing in Inghilterra:
http://www.futurenet.co.uk/home.html
Pubblicazione mensile registrata presso il Tribunale di Milano il giorno 1 marzo 1997 al n. 100
Spedizione in a. p. -45%- art.2 comma 20/B art. 2 legge 662/96 - Filiale di Milano
In questo numero la pubblicità è del 5,2 percento.
Una copia lire 8.000.
Conto corrente postale n. 39679204 intestato a
Il Mio Castello International, Via G.B. Pergolesi, 8 - 20124 Milano

Fotolito
Yellow & Red, Milano

Stampa
Canale, Arese

Distribuzione per l'italia
Parrini SpA, Roma

GAMESMASTER ANNO II NUMERO 9 IN EDICOLA DA FINE AGOSTO

SUCCEDE DI TUTTO NELLE PROSSIME 96 PAGINE...

GUARDATE COSA OFFRE IL SOMMARIO COMPLETO...

in questo numero

LE RUBRICHE

NEWS!

Final Fantasy VIII tiene banco, ma abbiamo anche Zelda e Tomb Raider 3. Accidenti che mese!

PAG. 4

ANTEPRIME!

O.D.T., Dark Stalkers 3, Mortal Kombat 4, Banjo-Kazooie e Outcast sono fra i protagonisti delle anteprime di questo mese.

PAG. 34

RECENSIONI!

Unreal tiene banco, naturalmente dopo World Cup '98. Chi ama guidare troverà GT64, Castrol Honda e Vigilante 8.

PAG. 41

GM, AIUTO!

Problemi a Gran Turismo? Tranquilli, la scuola guida di Games Master vi viene incontro!

PAG. 82

PERIFERICHE!

Dimentichiamoci la realtà virtuale e infiliamoci questo caschetto per giocare agli sparatutto 3D.

PAG. 88

LETTERE!

È un posto dove si chiacchiera, si dialoga e si chiedono informazioni: è la G-Mail!

PAG. 94

METAL GEAR SOLID

PAG. 10

Prendete Resident Evil 2, toglietegli l'horror e aggiungetegli, se possibile, più atmosfera e strategia. Cosa ottenete? Ne parliamo a pagina 10.

SPECIALE SEGA

TUTTI I SEGRETI DEL DREAMCAST

Dopo l'anteprima del mese scorso, scopriamo i segreti del nuovo Dreamcast

PAG. 4

BANJO KAZOOIE

RAGAZZI, CHE ORSETTO!

Attenzione, attenzione, perché potrebbe arrivare il successore di Mario 64.

PAG. 24

MORTAL KOMBAT 4

PAG. 22

Basta con il 2D: Mortal Kombat si lancia nella terza dimensione.

WORLD CUP '98

PAG. 42

Forza ragazzi e ragazze, è ora di riscattare quegli opachi mondiali!

UNREAL

PAG. 46

Mai nome fu più azzeccato. Preparatevi all'inverosimile...

IN PIÙ

PAG. 58

Prosegue il nostro viaggio alla scoperta dei segreti di Tekken 3.

GLI ALTRI TITOLI DI PUNTA:

UNA MACCHINA DA SOGNO

UN'ANTEPRIMA DELLA NUOVA SUPER CONSOLE A 128 BIT DELLA SEGA.

Era da un po' che la Sega non era al centro dell'attenzione internazionale (l'uscita del Saturn è stata probabilmente l'ultima occasione), ma sembra essere giunto il momento della riscossa, con le notizie che vogliono la Katana, adesso nota con il nome di Dreamcast, in uscita in tempi relativamente brevi.

Per mesi si sono susseguite voci e speculazioni su quella che avrebbe dovuto essere la salvezza per il colosso dell'industria videoludica giapponese: finalmente abbiamo i fatti, direttamente dalla Sega. Proprio come già annunciato da Games Master, Microsoft, il colosso del software PC, fornirà il sistema operativo per la macchina. Con questa mossa, la Sega si è garantita la possibilità di convertire qualsiasi gioco per PC sulla nuova console. La Sega sostiene che diversi sviluppatori sono stati in grado di convertire giochi in qualche giorno, anziché in qualche mese come normalmente avviene. Anche se la Sega non ha ancora annunciato piani per le uscite europee e americane della console (si accenna solo al un vago "anno prossimo" per gli Stati Uniti), già diversi sviluppatori stanno facendo a gara per aggiudicarsi contratti di sviluppo. Rilevanti nomi dell'industria del software cominciano già ad accennare sottovoce ad alcuni grossi progetti. Anche le caratteristiche tecniche della macchina sono impressionanti e surclassano le potenzialità sia della PlayStation sia del Nintendo 64.

Il Dreamcast, con i suoi 128 bit di potenza (anche se si vocifera che si tratti semplicemente di un doppio processore a 64 bit: non sarà fantascientifico ma è sempre terribilmente potente), è fondamentalmente un potentissimo PC racchiuso in una scatoletta dal costo ridotto. La Sega sostiene inoltre che utilizzerà CD di capacità del 50% più alta di quelli per PlayStation, con in più un sistema di sicurezza che dovrebbe eliminare i problemi di pirateria che stanno adesso tormentando la PlayStation. L'aspetto più impressionante del Dreamcast, però, è il software. Case come Capcom, Virgin e Acclaim hanno già confermato il loro supporto: sembra proprio che la Sega non incorrerà negli stessi problemi che affissero il Nintendo 64. Saranno 15 i giochi pronti per l'uscita giapponese della console... l'attesa è cominciato.

Dreamcast: è di circa tre centimetri più largo di un CD, più piccolo e compatto di una PlayStation.

IL SOFTWARE

LA FORZA DI UNA CONSOLE È NEI GIOCHI...

Date un'occhiata ai titoli che sono già in fase di sviluppo, e non abbiamo neanche incluso i titoli che verranno sviluppati dalla Sega stessa!

Capcom
Resident Evil 4. Avete capito bene, abbiamo detto 4. Il terzo sta per uscire su PlayStation, ma per il Dreamcast la Capcom ha pensato di uscire direttamente con il quarto episodio del suo gioiellino. Con tutta la potenza di calcolo della nuova console, tutto il gioco potrebbe essere bello quanto la sequenza introduttiva del secondo episodio.

Acclaim
Solo una parola: Turok. Fu il primo gioco a dimostrare che la potenza del Nintendo 64 poteva facilmente gestire anche i più complessi giochi alla Doom, e ora l'Iguana è di nuovo al lavoro. Ha ricevuto qualche mese fa il kit di sviluppo, adattissimo alla creazioni di giochi 3D in alta risoluzione alla Turok. La Acclaim ha anche una lunga tradizione di diritti cinematografici: aspettatevi quindi in un prossimo futuro anche qualche licenza cinematografica, speriamo di qualità.

Konami
La Konami sviluppa giochi sia in Giappone sia negli Stati Uniti. Le loro serie sportive sono sempre di ottimo livello, ma il titolo più interessante è Metal Gear Solid: una conversione che potrebbe diventare un enorme successo. Inoltre Castlevania è da anni un punto di riferimento per i videogiocatori. In fase di sviluppo hanno anche Dragon.

Warp
D2. Questa strana avventura grafica è quasi ultimata: potete scommettere che sarà uno dei giochi pronti per l'uscita del Dreamcast.

Crave
Hanno di recente acquisito la Lobotomy, che si è occupata delle incredibili conversioni per Saturn di Exhumed, Duke Nukem e Quake. Potete scommettere che il loro gioco sarà uno sparatutto in soggettiva...

Interplay
Oltre ad avere una robusta tradizione di giochi sportivi negli USA, hanno un'arma segreta: la Shiny. Messiah sarà una bomba su PC, e sarà anche facile da convertire su Dreamcast. I creatori di Earthworm Jim hanno poi in serbo tutta una nuova di serie di giochi per PC, che sarebbero perfetti per la nuova macchina della Sega.

GT Interactive
L'ultimo successone per PC, Total Annihilation, è il candidato ideale per una conversione, ma c'è dell'altro. Le ultime notizie, che hanno visto la GTI acquisire la Virgin, mettono in campo anche la Westwood: ci dobbiamo aspettare un nuovo Command & Conquer? E Unreal?

MicroProse
I simulatori di volo della Microprose sicuramente attireranno l'attenzione di molti giocatori PC, ma c'è anche la serie dei giochi ispirati a Star Trek, che aiuterà certamente l'uscita americana del Dreamcast.

No Cliche
Questi programmatori hanno lavorato per la Adeline allo sviluppo di Red Line Racer su PC.

LA SEGA IN RETE

La Segasoft, una associata della Sega, ha lavorato per diversi mesi allo sviluppo di giochi in rete, e ora questa esperienza verrà messa a frutto per il Dreamcast.
Hanno infatti annunciato che stanno mettendo a punto il primo gioco multigiocatore per console da giocare in rete. Con l'anima PC del Dremcast e il suo modem interno, è fuori di dubbio che i programmatori riusciranno a sfruttare senza alcuna difficoltà le enormi potenzialità che i giochi in rete possono offrire alla nuova console. La Sega predisporrà sia in Giappone che negli Stati Uniti una rete dedicata al Dreamcast, ed è in programma qualcosa anche in Europa. La Segasoft non è ancora scesa nei particolari riguardo al suo gioco, ma tra i giochi in rete per PC i generi più popolari sono quello alla Quake e i titoli strategici alla Command & Conquer. Un'altra grossa opportunità per i giochi in rete è la possibilità di organizzare campionati di videogiochi on-line, ed è fuori di dubbio che questa sarà una delle prime iniziative a essere attivate, non appena la rete sarà entrata in funzione. Bisogna solo verificare se una cosa del genere sarà fattibile anche in Europa a prezzi accettabili.

LE MOSSE SEGRETE DELLA SEGA

Non vi aspetterete certo che la Sega lanci una nuova console senza avere qualche asso nella manica da tirare fuori al momento più opportuno?
Per ora regna il silenzio, ma questo è quello che siamo riusciti a sapere.
Secondo le nostre fonti la Sega of America ha quasi ultimato uno sparatutto 3D alla Lylat Wars, con un sacco di animazioni in computer grafica. Si parla anche di Super GT, un gioco di guida, di Ecco the Dolphin e naturalmente di Sonic: come potrebbe non fare la sua apparizione, specie dopo i deludenti titoli usciti per Saturn? Un altro pezzo grosso dovrebbe essere Virtua Fighter 3.

Il joypad combina controlli analogici e digitali, con un pulsante di start e altri quattro pulsanti. Non sembra che ci siano pulsanti frontali. Sembra un po' grossino, e dovrà faticare un po' per riuscire a superare il comfort e la praticità dei joypad della PlayStation e del Nintendo 64, ci sembra.

OLTRE LA MEMORY CARD

È UN GIOCO? UNA MEMORY CARD? NO È IL VMS

La Sega ha decisamente superato la semplice memory card, con un gingillino che fa molto di più che non semplicemente salvare qualche partita.
Il Visual Memory System è una memory card con un display a cristalli liquidi incorporato. Si inserisce nel joypad e potete salvarci sopra delle mosse e degli attacchi speciali, che possono essere attivati in qualsiasi momento durante il gioco per sorprendere l'avversario. Avrete poi la possibilità di collegare tra loro diverse schede Visual Memory System per scambiare salvataggi, personaggi e perfino per collegare console e giocare in link. Il Visual Memory System avrà inoltre anche incluso un joypad che permetterà di giocarci direttamente. Il primo gioco per Visual Memory System sarà Godzilla, che uscirà in contemporanea con il film in Giappone.

Il VMS del Dreamcast ha le dimensioni di una carta di credito. Sono già in fase di sviluppo alcuni giochi e la possibilità di collegarli insieme apre possibilità enormi. Che dire poi della capacità di salvare mosse da utilizzare in vari giochi?

SCHEDA TECNICA

Nome: Dreamcast
Alias: Saturn 2, Black Belt, Dural, Katana
Processore: motore grafico a 128 bit alla frequenza di 200 Mhz
Grafica: il chip Power VR2 può gestire oltre tre milioni di poligoni al secondo
Sistema Operativo: Windows CE, PC compatibile
RAM: 16 MB (è tanto!) - **CD:** 12X
Modem: un 33.6 Kbps incluso
Joypad: disponibili in rosso, giallo, grigio e blu. Carini.
Lancio: Giappone - Novembre '98
USA - Inverno '99
Europa - Forse Natale '99

PERFECT DARK

Va bene, finalmente è tutto perfettamente chiaro. La Rare ha finalmente risposto a tutte le domande che si erano accumulate su un loro eventuale Goldeneye 2, e ha risposto coi fatti, presentando il suo Perfect Dark. Il gioco è uno sparatutto in soggettiva che conserva del precedente gioco la meccanica e lo scenario da agenti segreti, ma ha abbandonato qualsiasi altro riferimento "Bondiano" in favore di una protagonista femminile e di un'ambientazione fantascientifica.

Sviluppato dallo stesso team, questo quasi-seguito di Goldeneye è ambientato nel 2033 e ha per protagonista Joanna Dark, una giovane agente operativa conosciuta col nome in codice di "Perfect Dark". La trama è molto alla X-files e comprende misteriose organizzazioni che complottano nell'ombra e tonnellate di alieni. I livelli spaziano dai grattacieli di Chicago, a laboratori sotterranei, al relitto sottomarino di un'astronave aliena, fino a una base aerea segreta disseminata di piccoli omini verdi morti. La Rare sostiene di avere migliorato il suo Goldeneye in tutti gli aspetti.
A parte lo scenario, i nemici umani e alieni sono molto più ostici, e avrete a disposizione un arsenale che Q nemmeno si sogna. Le pistole laser inquadrano automaticamente i nemici con un mirino rosso, e in una sequenza si vedeva la nostra eroina sfrecciare a bordo di una moto hovercraft mentre sparava a un po' di marmaglia con la mano libera. Anche graficamente è migliorato: ci sono effetti lens flare e illuminazione calcolata in tempo reale, delle texture molto dettagliate e tutto il gioco ha un aspetto tecnologico spaziale tanto bello da vedere quanto diverso da quello del suo predecessore Goldeneye. Per ulteriori dettagli ci sentiamo sul prossimo numero...

Il motore grafico del gioco è rimasto praticamente invariato, a parte gli effetti di luce.

Avete un arsenale a disposizione, e potete sparare con due armi contemporaneamente.

Potete portarvi in giro il corpo dell'alieno e tirarlo contro ai nemici.

La nuova eroina, Joanna Dark, in queste animazioni.

Potete prendere senza problemi questi hover bike per un giretto e fare un po' di tiro a segno sui nemici.

THE LEGEND OF ZELDA: THE OCARINA OF TIME

Eccolo. Per la prima volta si è fatto vedere anche al di fuori del Giappone: The Legend of Zelda. Allo stand dedicatogli in una recente fiera americana (l'E3 di Atlanta) si sono radunate folle di persone, nella speranza di mettere le mani su quello che potrebbe essere il progetto più ambizioso di uno dei miti dell'industria videoludica: quel Shigeru Miyamoto autore, tra l'altro, di "cosucce" come la serie di Mario. E da quello che abbiamo potuto vedere ad Atlanta, il genietto della Nintendo potrebbe aver colpito di nuovo nel segno.

Il sistema di controllo (A : sfodera spada, B : action, C : seleziona armi/oggetti, Z : attiva) era identico a quanto già visto allo Space World Show di Tokyo. Le differenze riguardano essenzialmente un maggior numero di livelli giocabili. Anche il ritorno del rampino, che Link utilizza per dondolarsi da un tetto all'altro, insieme a diverse sequenze animate finora inedite, non ha mancato di impressionare il pubblico. Una scena che ci ha particolarmente impressionato è stata il duello con Gannondorf. All'interno di una stanza ottagonale, tappezzata da dipinti, il cattivo di turno salta fuori da uno degli affreschi come un cavaliere dell'apocalisse. Dopo essersi avvicinato si tuffa in un altro dipinto galoppando in lontananza lungo una strada raffiguratavi, per poi saltare fuori da un'altra parete, con Link che deve cercare di colpirlo con arco e frecce mentre sta uscendo del quadro.
I mostroni sono enormi, superano perfino alcuni di quelli di Lylat War. Ci sono un drago di fuoco, un ragno e una spettacolare, translucida, creatura acquatica. Legend of Zelda è indubbiamente impressionante: è bastata la cavalcata di Link che scoccava frecce con l'arco per convincere tutti che siamo in presenza di qualcosa di speciale. Aspettatevi ancora tante, tante notizie sul prossimo numero, mentre ci avviciniamo all'attesissima uscita natalizia del gioco.

(destra) I visitatori della stand Nintendo hanno applaudito durante la sequenza a cavallo.

Quell'insetto volante, con il suo colore, sta a indicare la vostra energia. Furbo.

Spyro può arrostire i nemici o tirarli giù "a capocciate".

SPYRO THE DRAGON

Crash Bandicoot e PaRappa the Rapper devono stare attenti, perché è appena arrivato dalla Sony un nuovo sparatutto 3D: Spyro the Dragon. Dopo la comicità bidimensionale di PaRappa e la strana prospettiva di Crash, arriva Spyro: una combinazione di azione, avventura e puzzle che trova la sua perfetta realizzazione nella terza dimensione.

Il suo scopo è quello di stupirvi e disorientarvi con scenari acidi ed effetti speciali, prima di stendervi definitivamente con i suoi 36 livelli di gioco dannatamente intelligente. Per il momento stanno ancora lavorando ai movimenti di Spyro, a come può volare, planare, ruotare, correre, ecc. Attraversando scenari disseminati di demoni, spettri e maghi, Spyro dovrà vedersela col cattivone di turno, Gnasty Gnorc. Uno dei punti di forza del gioco sarà sicuramente il controllo, dato che è stato appositamente progettato per il Dual Shock della Sony. E se ancora non vi basta aggiungiamo anche che alla colonna sonora ha anche collaborato l'ex Police Stewart Copeland. Per il momento i dettagli del gioco non sono del tutto chiarissimi; si sa che l'accento sarà posto sulla parte di esplorazione e sul ritrovamento di oggetti, e ci sarà da interagire con le 80 specie di draghi che popolano il mondo in cui si svolge. Carino e pieno di personaggi: sarà uno dei prodotti di punta della Sony per il prossimo Natale.

Ciò che l'amico non sa è che noi abbiamo un debole per il pollo messicano.

METAL GEAR

È fuori di dubbio: Metal Gear sarà un grande successo dell'inverno. E allora perché non gli abbiamo dedicato uno spazio maggiore?

Semplice, lo abbiamo fatto! Se gentilmente, appena finito di leggere, andate a pagina 10, troverete ben sei pagine piene di fotografie, con tutti i particolari sul gioco che siamo riusciti a recuperare. Capirete così perché questo gioco noi lo amiamo già. E non preoccupatevi: nei prossimi mesi non mancheremo di tenervi aggiornati con tutte le informazioni che riusciremo a recuperare. Su queste stesse pagine.

TOMB RAIDER 3

Anche se la Eidos è sempre molto stringata relativamente al nuovo Tomb Raider, qualche notizia l'ha lasciata trapelare. Squadra che vince non si cambia, e invece di discostarsi dai due precedenti episodi, la Eidos ripercorre la strada della riuscita combinazione di enigmi, azione ed esplorazione.

Graficamente, invece, sono state rinnovate le texture e gli effetti di trasparenze e i riflessi, allo scopo di dare un realismo sempre maggiore alle varie locazioni. Per non parlare del tempo, quello meteorologico ovviamente, che accompagna sempre Lara, con pioggia, nebbia e neve, rendendo ancora più difficili le sue esplorazioni. Certo, magari queste innovazioni non saranno sufficienti a superare le bellezza di Metal Gear Solid, ma sicuramente miglioreranno l'aspetto del gioco e saranno un ottimo complemento agli altri nuovi elementi. Gli scenari che Lara si appresta ad affrontare questa volta vanno dal Sud Pacifico al Nevada, fino alle fogne al di sotto dell'antica Londra, il tutto con la possibilità di scegliere in che ordine affrontare i livelli. Cominciate pure a sbavare, dato che il nuovo abbigliamento di Lara comprenderà anche un'aderente tutina per le sue missioni notturne... La Eidos promette infine nemici più intelligenti, una nuova mossa per Lara e un supporto per il pad analogico dual shock che vi consentirà di esplorare le tortuose caverne di Tomb Raider con maggiore facilità.

Ms Croft: la Eidos non ne ha ancora svelato nulla.

WIPEOUT 64

VELOCE DA PAURA!

Eccolo lì, che cresce in tempi incredibili. Wipeout 64 sembra proprio destinato a diventare il miglior gioco di corsa dell'anno per la console Nintendo. La caratteristica più impressionante del gioco è la modalità a quattro giocatori, che il Nintendo 64 gestisce in scioltezza, senza il minimo rallentamento.

Un'altra novità inserita nella versione 64 sono le cinque nuove armi, con tanto di begli effettini speciali "made in Psygnosis", per non parlare delle 15 astronavi che vi troverete in pista su ogni circuito. Aggiungeteci sei circuiti da vomito (nel senso delle curve torcibudella), il torneo multigiocatore e la compatibilità con il rumblepack e avrete un gioco che potrà raggiungere senza problemi il titolo di miglior gioco di corse per Nintendo 64. A giudicare da quanto visto si tratta di un grandissimo debutto per la Psygnosys su Nintendo 64.

Noi cominceremo a preparare il tunnel del vento con un po' di musica bella pompata per novembre, quando uscirà il gioco. Altre notizie al più presto.

ANCORA GIOCHI!

ECCO UNA VELOCE PANORAMICA SU QUANTO DI PIÙ BELLO CI ATTENDE...

ALIEN VS PREDATOR

PER – PC · DA – FOX INTERACTIVE · QUANDO – NATALE

D'accordo, nel titolo c'è solo spazio per le due superstar del gioco, ma c'è anche un terzo protagonista: un marine. Il gioco cambia a seconda del protagonista che sceglierete. L'alieno ha come armi il suo sangue acido e la coda (ma anche un power-up segreto). La sua missione è semplicemente sopravvivere. Dalla sua ha un'incredibile velocità e la possibilità di correre su pareti e soffitti. Predator deve salvare i suoi compagni e recuperare il materiale necessario a riparare la sua astronave. Il marine deve trovare una via d'uscita dalla base. Il gioco sembra di gran lunga migliore del titolo analogo che fece capolino dal Jaguar qualche tempo fa, e potrebbe essere un buon contendente nella guerra dei cloni di Quake, che si è scatenata da qualche tempo a questa parte.

Nel vedere questo gioco vi dispiacerà che non abbiano fatto il film.

MESSIAH

PER – N64/PC · DA – ACCLAIM · QUANDO – NATALE

Siete un piccolo cherubino e dovete farvi strada nel gioco impossessandovi dei corpi altrui. Tra i titoli della Shiny questo è di gran lunga il più inquietante, con una meccanica di gioco che pone l'accento sull'occultamento e sulla neutralizzazione dell'avversario. Cosette come il prendere possesso di un corpo per poi spezzargli le gambe per impedirgli di seguirvi dovrebbero darvi un'idea di quello che succede in questo gioco. Le partite sono completamente aperte, nel senso che potete completare un livello nel modo che preferite: ognuno potrà utilizzare i personaggi del gioco secondo le proprie personali attitudini sadiche. I cinque mondi sono a loro volta suddivisi in cinque livelli: in questo modo anche la longevità non dovrebbe essere un problema. Sarà implementata anche la modalità deathmatch: tutti contro tutti.

Piccoli killer, donne vestite in maniera quantomeno eccentrica e possessioni. Grande!

TUROK 2: SEEDS OF EVIL

PER – N64/PC · DA – ACCLAIM · QUANDO – NATALE

Turok 2: Seeds of Evil è naturalmente stato migliorato nelle armi e nei nemici, ma questo secondo episodio potrà anche contare su un deathmatch a quattro giocatori. Per ulteriori informazioni potete anche dare un'occhiata al servizio speciale apparso sull'ultimo numero. Gli sviluppatori della Iguana stanno facendo del loro meglio per sbalordire i vostri occhi e sollazzare i vostri polpastrelli. Si dice che l'intelligenza artificiale dei nemici sia molto evoluta, e vi metterà a dura prova per tutti e sette gli enormi livelli. Il deathmatch della versione PC arriva addirittura a 16 giocatori in contemporanea!

Tagliate la testa a un dinosauro e il corpo continuerà a muoversi. Questi sono particolari!

SILENT HILL

PER – PSX · DALLA – KONAMI · QUANDO – INVERNO

Dopo un incidente d'auto vi risvegliate nella cittadina di Silent Hill, ma vostra figlia è scomparsa. Scoprirete ben presto che questo non è un paese normale. Nasconde una seconda natura in cui si susseguono strani avvenimenti, e per trovare vostra figlia dovrete esplorare entrambe le anime della città. Silent Hill combina elementi d'esplorazione alla Tomb Raider con un'atmosfera horror alla Resident Evil 2 (con una spruzzatina di Metal Gear Solid). Come se l'ambientazione non fosse sufficiente alcuni livelli saranno anche giocati di notte, illuminati dalla sola luce di una torcia, senza avere mai la possibilità di sapere cosa si nasconda nell'ombra. Le animazioni in computer grafica sono eccezionali: questo titolo, insieme a Metal Gear Solid, potrebbe far svettare la Konami nelle classifiche, nei prossimi mesi.

I movimenti della telecamera vi faranno sentire come se foste sempre seguiti.

FINAL FANTASY 8

Finalmente, i signori del gioco di ruolo della Square hanno annunciato il seguito del loro capolavoro Final Fantasy 7. Inutile dire che per Final Fantasy 8 i programmatori contano addirittura di superare i sei milioni di copie vendute del precedente episodio.

Cloud e il suo clan non ci sono più: al loro posto troviamo il giovane Squall Leonhart, il vecchio e mite Laguna Loire, e una protagonista femminile ancora sconosciuta. La Square non è ancora scesa nei particolari riguardo alla trama, ma si dice che si tratti di una storia d'amore; cosa tanto più sorprendente, dato che per ora l'accento è stato posto sui due protagonisti maschili. Saranno rivali d'amore? Saranno più amici degli amici? Ce ne frega qualcosa? Chiudiamo il discorso con un bel "vedremo". La cosa per ora più evidente è il salto di qualità grafica rispetto a Final Fantasy 7. È stato abbandonato lo stile un po' super-deformed, coi personaggi tipicamente giapponesi, tenerosi e con la testa grossa. Final Fantasy 8 ha optato per uno stile grafico più realistico, un po' alla Resident Evil, se vogliamo. Questa rielaborazione grafica è stata guidata dal famoso disegnatore Tetsuya Nomura, con l'aiuto dell'illustratore Amano Yoshitaka. Il risultato è un qualcosa che potrebbe sminuire perfino le meraviglie grafiche di Parasite Eve. Dato però che non si vive di sola grafica, è un piacere per noi annunciare che anche la meccanica di gioco è stata migliorata. Anzitutto, anche se il combattimento è sempre a turni, tutto il gruppo affronta il combattimento unito, senza la necessità di passare da un personaggio all'altro come in Final Fantasy 7. Ci saranno ancora gli incontri casuali con mostri, ma, senza svelare ancora molto, la Square ha risposto alle critiche ricevute sulle fasi di combattimento garantendo che i duelli saranno più complessi e coinvolgenti. Ha inoltre affermato che il suo gioco sarà più accessibile al pubblico occidentale, probabilmente per poter sfondare definitivamente sul mercato americano. Si spera che questo significhi migliori dialoghi in inglese e un po' di testo che chiarisca tutte i riferimenti nipponici del gioco. Final Fantasy 8 uscirà a Natale in Giappone, ma un demo giocabile è distribuito da luglio in Giappone con Brave Fighter Musashiden. Al solito, rassegnatevi ad aspettare qualche mese prima di avere una copia inglese.

Destra: Scommetterei che vi sta per succedere qualcosa di brutto.

MOSTRI MOSTRUOSI

Tra libri, fumetti e film il soprannaturale è di casa in Giappone, e non è sorprendente trovarsi alle prese con il Mondo dei Demoni. Delle nuove creature alcune, come il Dio-Drago Leviatano, sono evocabili, mentre altre si faranno vedere quando meno ve lo aspetterete.

Assieme ai Demoni faranno la loro comparsa anche splendide sequenze animate.

LA SPADA, QUESTA SCONOSCIUTA

Sia spada che pistola. Ma come funziona esattamente? Final Fantasy 8 promette di essere profondo e coinvolgente quanto Final Fantasy 7.

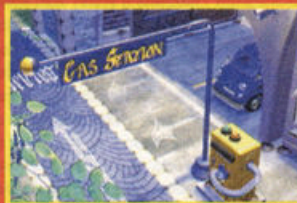
È una pistola? È una spada? No è la nuova Gunblade™ della Square. A quanto pare i programmatori non sono riusciti a decidere quali armi avrebbe dovuto avere il protagonista e hanno optato per un misto: una spada che può anche fungere da pistola. Beh, una specie. Non spara proiettili, ma libera una scarica di energia che può colpire diversi nemici contemporaneamente.

Come potete anche vedere in queste immagini, la grafica è molto più dettagliata e realistica di quella di Final Fantasy 7.

LE MATRICOLE

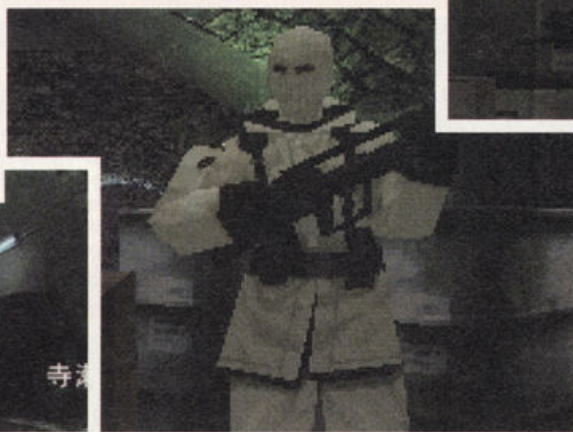
Squall e Laguna. Due eroi all'insegna della virilità.

La protagonista femminile di Final Fantasy 8 è ancora avvolta dal mistero, ma qualche informazione sui due protagonisti maschili, Squall Leonhart e Laguna Loire, ce l'abbiamo. Squall è un duro, e nonostante i suoi 17 anni l'unica cosa a cui tiene è la sua Gunblade (qualcuno si ricorda di Cloud?). Laguna è il suo opposto: è un ex soldato di 27 anni, ora diventato un pacifico giornalista, dal carattere molto più socievole rispetto a quello di Squall. Potete giurare che cominceranno a scoccare scintille tra i due, con l'evolversi della trama.

Sopra: il sistema di combattimento ricorda in qualche aspetto Parasite Eve.

Un benzinaio? Divinità sputafuoco? Una situazione esplosiva: meglio togliersi di qua.

Il filmato di apertura

Il filmato di apertura

Il gioco inizia con il tradizionale filmato che mostra Snake mentre si 'infiltra' nella base controllata dal nemico. Il leader dei terroristi fornisce la voce fuori campo, illustrando la trama e descrivendo minuziosamente gli elementi principali dello scenario. Come nei veri film, i nomi dei creativi che hanno lavorato al progetto appaiono nella parte bassa dello schermo. Dopo essere stati assorbiti dalla trama, arrivate alla base, nuotate fino alla prima stanza, salite le scale e iniziate il livello di esercitazione.

METAL GEAR SOLID

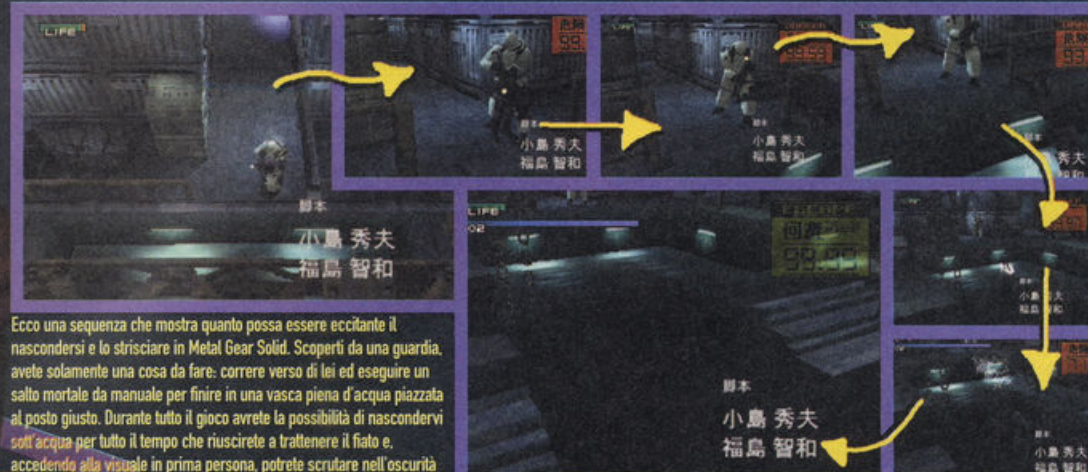
Il gioco per PlayStation più grande e più atteso di quest'anno sta per uscire! E Games Master, in uno dei suoi tipici slanci di bontà, vi racconta le sue impressioni sui primi (e pochi) livelli giocabili.

Con un intreccio degno di George Lucas, il gioco più caldo del 1998 è ambientato in uno dei climi più freddi della Terra. Mandati a liberare un deposito di armi nucleari nell'Artico in mano a un gruppo di terroristi, voi, nei panni di Solid Snake, dovete neutralizzare la minaccia più velocemente e silenziosamente possibile.

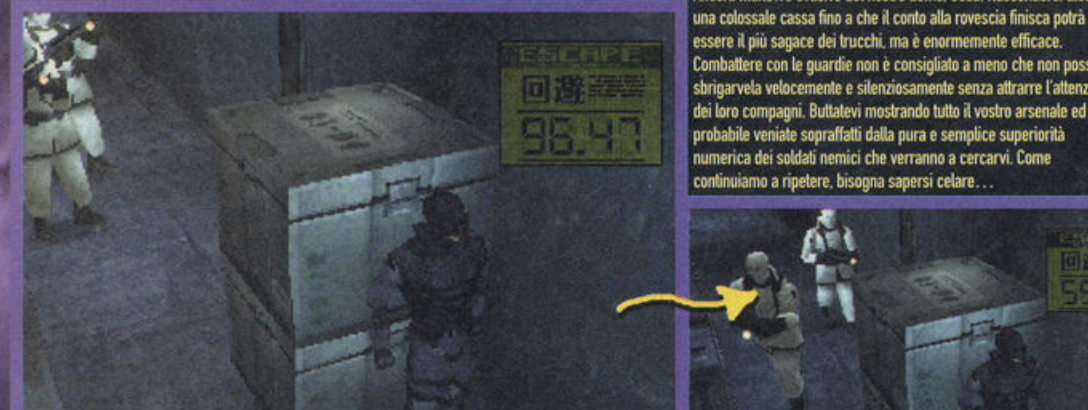
Sebbene a prima vista sembri influenzato pesantemente da Resident Evil, è ben lontano dall'essere una distruzione continua di tutto quello che vedete fra il soffitto e il pavimento. Al contrario, la tensione che riesce a trasmettere e che vi farà saltare dalla sedia viene della segretezza e della furtività. Tutto è basato sul rimanere nascosti alle forze nemiche, e l'uso fantasioso del suono e della musica da parte della Konami ha creato una delle esperienze più stressanti a cui potreste mai pensare di sottoporvi. Comunque, anche se Solid Snake è geograficamente isolato su di un'isola ricoperta di neve, non è completamente abbandonato a se stesso. Premendo il pulsante Select, avrete accesso a un selettore di frequenze per le vostre cuffie ricetrasmittenti. Otto personaggi vi offriranno il loro supporto via radio, ma all'inizio del gioco sarà solo uno di loro a parlarvi. Addentrandovi nell'avventura scoprirete che altri vi contatteranno su varie frequenze e dovrete inventarvi nomi in codice diversi per ciascuno di loro. Ognuno ha il suo campo di specializzazione e vi insegnerà come usare le armi, gli oggetti, o come sconfiggere alcuni boss: è essenzialmente un modo intelligente di inserire il manuale all'interno del gioco. Grande! Questo è solamente un piccolo esempio del livello di dettaglio di Metal Gear Solid e il gioco è zeppo di elementi a prima vista non importanti, ma che arricchiscono considerevolmente l'esperienza di gioco. Si ha l'impressione che a ogni angolo all'interno del gioco, il team di sviluppo abbia inserito qualcosa destinato a farvi cadere gli occhi dalle orbite, qualcosa che non credevate nemmeno che la vostra PlayStation potesse fare. Perfino i ratti che si sparpagliano per i corridoi quando arrivate inizialmente vi faranno cadere la mascella fino a terra, e qualsiasi gioco metta tanto impegno in dei roditori è degno di considerazione. Ecco infine alcuni dei momenti di Metal Gear Solid che vi faranno maggiormente fumare il cervello.

IL SISTEMA DI GIOCO!

In Metal Gear Solid, come abbiamo già detto, l'obiettivo principale è di evitare di venire catturati dai nemici: il vostro compito consiste nell'impedire a Solid Snake di essere visto o udito mentre si muove all'interno del deposito. L'obiettivo del primo livello è di salvare una signorina tenuta in ostaggio nel seminterrato (è indicata da un puntino verde sul vostro radar). Questo livello vi fa capire l'importanza del restare silenziosi. Infine, una volta che avrete trovato l'amabile donzella, sarà possibile salvare il gioco (dopo una conversazione con la ragazza). Fino a questo punto, se morite dovrete ricominciare dall'inizio. Secondo Hideo Kojima, il livello di pratica e il primo livello rappresentano solamente circa 1/50 o 1/60 dell'intero gioco.

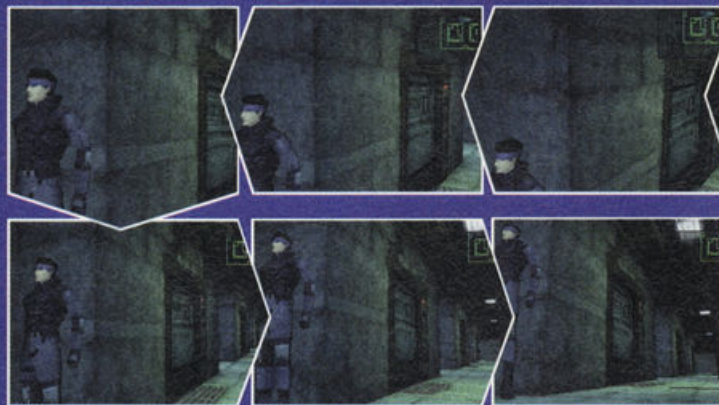
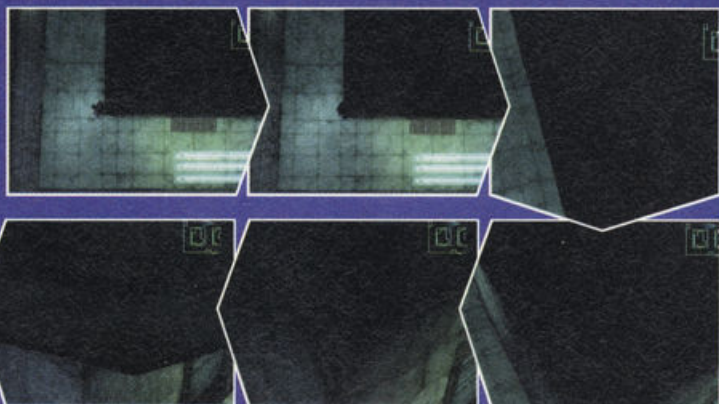
Un punto interrogativo sopra alla testa di una guardia vuol dire che sospetta la vostra presenza. Se si trasforma in un punto esclamativo rosso, datevela a gambe.

Ecco una sequenza che mostra quanto possa essere eccitante il nascondersi e lo strisciare in Metal Gear Solid. Scoperti da una guardia, avete solamente una cosa da fare: correre verso di lei ed eseguire un salto mortale da manuale per finire in una vasca piena d'acqua piazzata al posto giusto. Durante tutto il gioco avrete la possibilità di nascondervi sott'acqua per tutto il tempo che riuscirete a trattenere il fiato e, accedendo alla visuale in prima persona, potrete scrutare nell'oscurità per vedere le guardie che vi stanno cercando all'esterno.

Un sacco di strisciare e nascondersi costellato da momenti di azione frenetica: questo è Metal Gear Solid. Qui, Snake è stretto tra due guardie e si becca un proiettile nella spalla (bello spruzzo di sangue) prima di riuscire a portarsi fuori tiro. Notate come, appena viene scoperto, un timer appare nella parte superiore destra dello schermo. Eludendo i suoi inseguitori per la durata del conto alla rovescia, riesce infine a seminarli. Quando tutto è tranquillo il timer viene rimpiazzato dal radar.

Ancora manovre evasive del nostro uomo, Solid. Nascondersi dietro a una colossale cassa fino a che il conto alla rovescia finisca potrà non essere il più sagace dei trucchi, ma è enormemente efficace. Combattere con le guardie non è consigliato a meno che non possiate sbrigarvela velocemente e silenziosamente senza attrarre l'attenzione dei loro compagni. Buttatevi mostrando tutto il vostro arsenale ed è probabile veniate sopraffatti dalla pura e semplice superiorità numerica dei soldati nemici che verranno a cercarvi. Come continuiamo a ripetere, bisogna sapersi celare...

LE TELECAMERE

Potete scegliere diverse inquadrature, inclusa una in terza persona in stile Resident Evil e una in prima persona che vi permette di spaziare con lo sguardo a 360 gradi.

Non correte se potete strisciare...:

Mentre vi muovete, vi viene presentata una visuale in terza persona, simile a quella di Resident Evil. Come potreste aspettarvi, vi muovete usando il pulsante direzionale e ci sono due modi principali con cui Snake può aggirarsi qua e là: camminando (che cambia in correre se continuate a premere) o strisciando. Premendo ◉ vi stenderete a terra per strisciare e vi rialzerete premendo una seconda volta lo stesso pulsante. Mentre siete a terra potete passare al di sotto di vari ostacoli o veicoli, ma il vantaggio più importante è che i nemici non possono sentirvi muovere, cosa essenziale per avanzare nel gioco. Una volta saltati alla visuale in prima persona, premendo i tasti superiori L e R potrete sbirciare oltre gli angoli (senza essere visti). Potete farlo sia verso destra che verso sinistra (R1+L1 o R2+L2 rispettivamente). È anche possibile usare questo sistema e delle sigarette per spacciarvi per una guardia nascosta astutamente in un cantuccio a fare una pausa.

Oggetti di interesse

Potrete mettere le mani su oggetti bonus dopo aver ucciso un nemico o semplicemente trovandoli nascosti nei livelli, dove vengono rappresentati da piccole scatole (potrete vedere il contenuto delle scatole usando la visuale in prima persona). Premendo L2 visualizzerete il menu dell'equipaggiamento, poi, sempre tenendo premuto L2, sarete in grado di muovervi all'interno del menu con il pulsante direzionale. Mediante il tasto L1 toglierete dall'equipaggiamento un oggetto e lo stesso semplice sistema vi permetterà di gestire ogni cosa nell'inventario. Dopo esservi imbattuti in una scatola di razioni, per esempio, evidenziatela nel menu dell'equipaggiamento mediante il metodo descritto sopra e quindi premendo ◉ potrete mettere le mani su qualcosa da mangiare. Mediante questo semplice sistema che fa uso dei tasti superiori e le necessarie razioni potrete aumentare la vostra vitalità in qualsiasi momento. Altri utili oggetti su cui mettere le mani sono un binocolo e il più avanzato visore notturno, che vi torna dannatamente utile per esplorare al buio. Sarà anche possibile combinare alcuni oggetti con le vostre armi. Per esempio usando il fucile di precisione insieme al visore notturno per un po' di furtivo tiro al bersaglio.

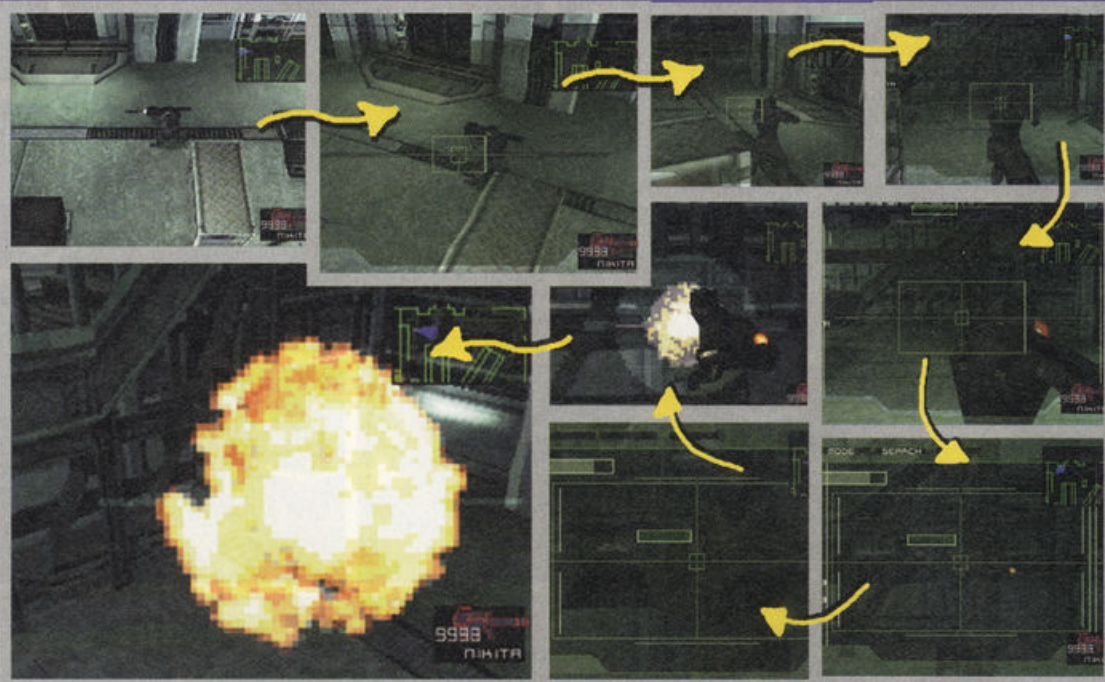
Potrei vedere il menu?

In alto a destra sullo schermo c'è la mappa/radar. I nemici sono indicati da puntini rossi, mentre i coni blu mostrano il loro campo visivo (sembra quasi che stiano tenendo delle torce). Snake dovrà evitare di entrare in questi 'coni'. Una barra multi-stato è posizionata al di sotto del radar e mostra il 'grado di pericolo' (Degree of Danger) e il 'tempo di fuga' (Escape Time). Quando Solid viene scoperto inizia un conto alla rovescia. Quando la barra raggiunge lo zero, i nemici smettono di cercarvi.

Il modo intrusione

Nella modalità Intruder sarete in grado di muovervi al di sotto di oggetti e veicoli e nello stesso tempo di vedere attraverso gli occhi di Snake (ciò accade automaticamente quando vi infilate sotto a un oggetto). Nel momento in cui iniziate a muovervi al di sotto di un oggetto saltate al modo intrusione in prima persona. Sia il menu sia il radar scompaiono dallo schermo e dovete affidarvi solamente ai suoni per localizzare i nemici. La tensione può essere aumentata dal semplice gesto di infilarsi un paio di cuffie in testa (intendiamo la vostra vera testa, non quella del personaggio sullo schermo). Potrete poi individuare la direzione di un nemico che si avvicina con spaventosa accuratezza. Dimenticatevi tutti quei discorsi sulla realtà virtuale: questa sì che è roba interattiva. Sebbene non sia possibile usare le armi normali nella modalità intrusione, sarete in grado di usare alcuni oggetti, incluse le granate. Diciamo, per esempio, che volete far saltare in aria un veicolo corazzato: semplicemente strisciate verso di esso e quando sarete entrati in modalità intrusione buttate una granata sotto il corpo del veicolo. Ecco un'immagine di una sequenza che mostra Snake fare esattamente quanto detto sopra.

Palle in canna

Inizierete il gioco senza nessuna arma, ma avrete la possibilità di raccoglierne circa 20 differenti mentre vi sposterete silenziosamente attraverso le sue ambientazioni (sia uccidendo i nemici sia trovandole disseminate qua e là nei differenti livelli). La prima arma disponibile sarà una normalissima pistola con un numero limitato di munizioni e successivamente, proseguendo con il gioco, troverete un silenziatore da applicarci. Troverete in seguito diverse armi, compreso un fucile da cecchino identico a quello visto in 007 GoldenEye. Secondo il Sig. Kojima: "Questo fucile di precisione è fantastico quando viene usato in combinazione con il visore notturno". Non c'è bisogno che ce lo dica, Sig. Kojima: non vediamo l'ora di mettere le mani su questa fantastica accoppiata. Tra gli elementi più interessanti del vostro arsenale ci sono i missili telecomandati. Come il nome suggerisce, quando avrete lanciato il missile avrete la possibilità di controllarlo (fortunatamente va a passo d'uomo e quindi non è troppo difficile). Cambiando la visuale è possibile osservare le cose dal punto di vista del missile. È un arma parecchio intelligente, davvero hi-tech. Un'altra fantastica caratteristica è il modo in cui potete usare l'impugnatura dell'arma per colpire i nemici. Data la compatibilità con il Dual Shock, sentirete ogni impatto: sia quando colpirete che quando verrete colpiti.

La galleria delle stranezze!

SOLID FACT 1

Games Master svela il primo cheat! Hideo Kojima ha incluso un trucchetto nel menu di presentazione: sarà possibile cambiare il colore della schermata dei titoli tenendo premuta una combinazione di pulsanti sul joypad (questo scherzetto sembrava divertire parecchio il produttore del gioco....)

SOLID FACT 2

Come in GoldenEye, potrete mettere le mani su mine di prossimità e su mine telecomandate. Uno degli usi più divertenti di questo tipo di mine consiste nello scaraventarle sulla schiena di un nemico e farle esplodere. Kojima ha eseguito una spassosa dimostrazione di tutto questo durante la presentazione del gioco.

SOLID FACT 3

Quando troverete una scatola di viveri scoprirete che contiene un pacchetto di sigarette che Snake può decidere di fumare, sebbene possiate anche osservare che la barra della vitalità diminuisce a poco a poco. In ogni caso, secondo Hideo Kojima vi torneranno utili successivamente nel gioco quando farete finta di essere una guardia...

SOLID FACT 4

È importante trovare il binocolo il più velocemente possibile. Non solo è perfetto per un po' di osservazioni ornitologiche artiche ma è utile anche per guardare gli occhi dei nemici. Se sono chiusi, stanno dormendo e i vostri circospetti movimenti passeranno inosservati.

SOLID FACT 5

Sebbene le azioni di Snake nella modalità Intruder siano abbastanza limitate, questa fornisce comunque un grande vantaggio: non potete essere individuati. Più avanti nel gioco, però, Snake si beccherà un raffreddore e quindi dovrete evitare di tossire o di tirare su con il naso mentre siete nel modo Intruder.

SOLID FACT 6

Una volta che avrete afferrato un terrorista potrete, usando il pulsante direzionale e il tasto ●, trascinare la vittima che si divincola in un posto sicuro per darle tranquillamente il colpo di grazia. In questo modo eviterete di rischiare che altri terroristi di sentinella si accorgano della vostra presenza.

SOLID FACT 7

Sarà possibile nascondersi sotto degli scatoloni in alcuni punti del gioco. Snake si potrà muovere celato alla vista dal suo nascondiglio, fermandosi nel momento in cui entra nel campo visivo di un nemico. Tuttavia, non potrete far fuoco con nessuna arma mentre siete nascosti sotto lo scatolone.

SOLID FACT 8

Durante il primo livello, quando Snake si avvicina dall'esterno al deposito controllato dai terroristi, lascia delle impronte sulla neve. Ovviamente i nemici saranno in grado di individuarlo proprio da quelle, quindi dovrete strisciare lungo il terreno per cancellarle.

SOLID FACT 9

Il suono ha un ruolo importante nel gioco. Snake dovrà muoversi silenziosamente per evitare di essere scoperto: persino camminando in una pozzanghera attirerà immediatamente l'attenzione di un nemico nelle vicinanze. D'altra parte, potrete causare deliberatamente un rumore per attirare i nemici in una particolare direzione.

SOLID FACT 10

I motivi musicali di Metal Gear Solid assomigliano un po' alla colonna sonora del film Speed.

Caccia alla volpe!

All'inizio del gioco non avrete nessuna arma, e finché non ne troverete una sarete in grado di attaccare il nemico solamente con i vostri poderosi pugni. Premendo il pulsante ●, Snake tirerà un pugno, mentre premendolo due volte Snake eseguirà una breve combo pugno-pugno-calcio.

In seguito userete lo stesso pulsante per sparare con la vostra arma (che può essere scelta tenendo premuti i pulsanti frontali). Se non avete nessuna arma selezionata potete anche effettuare una proiezione ai danni di un nemico o afferrarlo da dietro e strangolarlo. Schiacciando rapidamente il pulsante ●, infine, spezzerete il collo alla vittima. Questa forma di attacco, però, deve essere eseguita da dietro e avrete bisogno di un po' d'allenamento prima di usarla con efficacia. Roba da agenti segreti, eh?

Domande e risposte con gli sviluppatori

Ebisu Garden Place, un distretto di Tokyo di recente costruzione con una rassegna di negozi serrati tra prestigiosi gruppi di uffici, è il posto dove essere se volete un'intervista esclusiva con il team di sviluppo di Metal Gear Solid. Hideo Kojima ci ha dato dimostrazione del gioco più caldo del '98 negli sfarzosi e ampi uffici della Konami, al sesto piano di una delle comprensibilmente costose Twin Tower. Il primo livello e quello d'allenamento rappresentavano ancora gli unici livelli giocabili, ma Kojima ci ha assicurato che la meccanica di gioco resterà praticamente la stessa nella versione finale del gioco. Mentre dava dimostrazione delle caratteristiche fondamentali di Metal Gear Solid, gli abbiamo chiesto insistentemente maggiori dettagli su questo magnifico thriller di spionaggio. Questo è ciò che aveva da dire...

GM: Metal Gear Solid è compatibile con il Dual Shock?
HK: Sì, Metal Gear può essere giocato con un joypad analogico ma i giocatori potranno comunque muoversi solo in due modi: camminando o correndo. Stiamo pensando all'uso dello stick analogico ma non siamo ancora sicuri di farcela. C'è, però, una buona ragione per questo: Solid Snake si muove in molti modi diversi nel gioco e abbiamo utilizzato moltissimi dati diversi per i movimenti.

GM: Esiste un qualche motivo che ha causato il rinvio dell'uscita del gioco da aprile a settembre?
HK: Abbiamo sottovalutato la potenza dei poligoni 3D. Nella grafica 3D bisogna vedere le cose sotto differenti punti di vista. Questo ci ha causato alcuni problemi.

GM: A un giocatore di media esperienza quante ore di intrattenimento offre Metal Gear Solid?
HK: È difficile da dire... Circa otto ore per una persona che sa esattamente dove andare e cosa fare? Il livello con la neve, per esempio, vi può portar via solo tre minuti, ma se non sapete cosa fare questa piccola parte del gioco vi può impegnare perfino per un'ora.

GM: Il gioco offre scenari diversi? Per esempio bisogna giocare una seconda volta per vedere l'intero gioco?
HK: No. Ci sono due storie differenti nel gioco, ognuna con un proprio finale, ma entrambe seguono due soggetti similari. Finirlo in un modo o nell'altro non vi precluderà alcuna parte della storia. Comunque, in qualsiasi maniera finiate il gioco, ne rimarrete ugualmente soddisfatti.

GM: Alcuni giochi per PlayStation risentono di una distorsione dei poligoni e di un certo pop-up. Come avete fronteggiato la cosa?
HK: Non abbiamo usato nessuna tecnica speciale. I membri del team sono giovani e sono al loro primo gioco. Anch'io ho poca esperienza e questo è il mio primo gioco a poligoni. Abbiamo incominciato da zero, il che ha richiesto moltissimo tempo e soprattutto perseveranza. I programmatori e i progettisti non sapevano un granché di videogiochi, ma non hanno fatto compromessi e hanno detto: "È solamente un gioco. Tutto qua...". Hanno una mentalità molto ferma, quindi a me risulta facile dir loro che qualcosa è da fare meglio!

GM: Quanto state spingendo al limite le capacità della PlayStation?
HK: Non sappiamo ancora molto della PlayStation, ma secondo i nostri programmatori la stiamo usando al 120% (risate). Io credo, però, che possiamo fare ancora di più con questa macchina. Abbiamo creato il gioco per PlayStation, ma ci sono comunque cose che non abbiamo potuto includere. Cose che sicuramente un'altra macchina potrà realizzare.

GM: Non sarebbe stato più facile realizzare Metal Gear per il Nintendo 64?
HK: Se consideriamo l'intelligenza artificiale del nemico, sarebbe stato più facile svilupparlo sul Nintendo 64; data la grande quantità di texture doveva però essere realizzato per forza su questa macchina. Se lo avessimo progettato su un Nintendo 64 avremmo dovuto creare un Metal Gear differente. Ogni diversa console ha delle sue particolari capacità, perciò il gioco risulterebbe differente su ognuna di esse.

GM: Quindi... nessun progetto riguardo al Nintendo 64?
HK: Esattamente non saprei (risate e occhiate verso il direttore).

GM: Avete usato delle tecniche di motion-capture?
HK: No, abbiamo usato solo animazione. All'inizio volevamo usare il motion-capture. La Konami ha un suo studio interno e abbiamo raccolto un sacco di dati, ma alla fine le caratteristiche degli attori venivano accentuate oltre misura. Solid Snake è un personaggio fittizio e non abbiamo voluto rendere il suo modo di comportarsi troppo simile a quello di una persona reale. Quindi abbiamo rinunciato al motion-capture. Invece, ci siamo serviti di alcuni professionisti dell'industria del film d'animazione e ciò che erano abituati a disegnare sulla carta lo hanno invece disegnato con i nostri strumenti sullo schermo. Metal Gear include molte scene animate in perfetto stile giapponese (per esempio quando Snake viene colpito).

GM: Qual è il concorrente principale di Metal Gear?
HK: Sì (sorridendo)... Naturalmente non possiamo mentire, c'è sempre qualche gioco che ci torna in mente. Non posso dirvi quali, ma personalmente mi piacciono gli zombi....

GM: Ci sono analogie con il precedente Metal Gear?
HK: (Con un grande sorriso) Quelli che hanno giocato i precedenti Metal Gear sorrideranno quando vedranno certe scene in questo seguito...

GM: Di quante persone è composto il team di Metal Gear Solid?
HK: Un totale di 30 persone. Abbiamo iniziato solamente in 10, ma anche ora soltanto cinque dei 30 membri del team hanno esperienza nello sviluppo di giochi. Hanno creato la serie Snatcher/Policenauts.

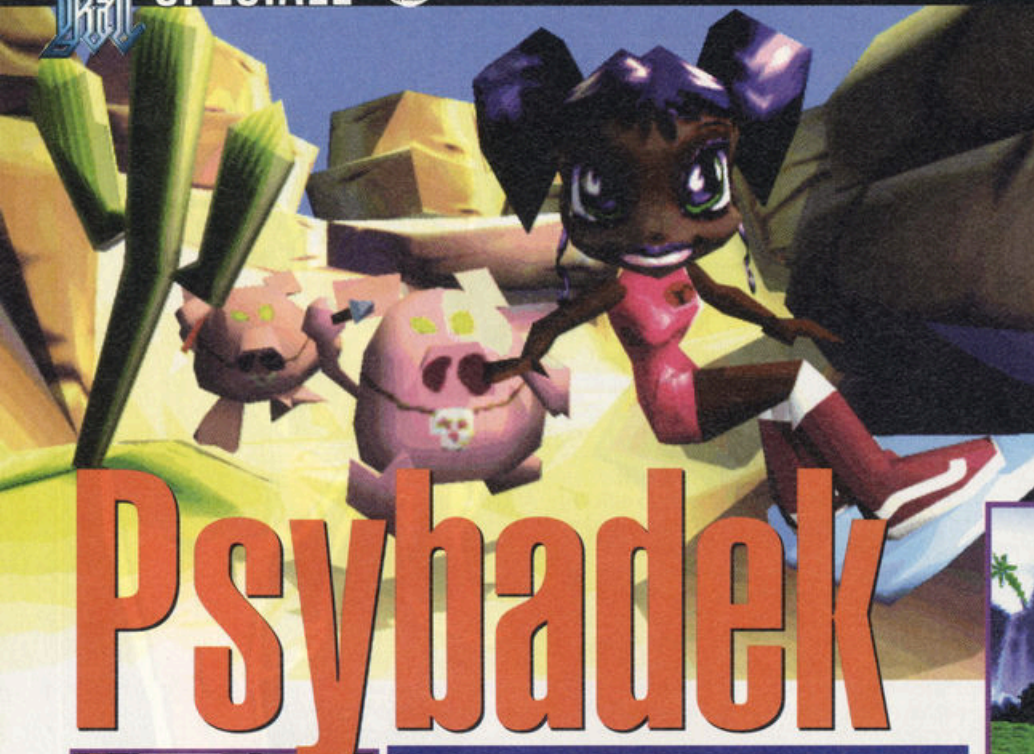
GM: Quante ore di conversazione ci sono nel gioco?
HK: Ci sono circa otto ore di tracce sonore, inclusi i demo e ogni altra cosa, ma non sarete obbligati ad ascoltare tutti i dialoghi, li potrete saltare. Per esempio, nel gioco c'è un tizio che descrive l'Alaska e i suoi animali, ma non avete bisogno di conoscere la fauna e la flora Artica per andare avanti nel gioco.

Game Over!

E per questo numero, per quanto riguarda Metal Gear Solid, è tutto. Il gioco sarà distribuito in Giappone questo settembre e dovrebbe uscire in Europa questo inverno. Nel frattempo, potete sempre trovare le migliori informazioni su Metal Gear Solid tra le pagine di Games Master.

Psybadek

(Sopra) I teletrasporti vi fanno accedere a sezioni bonus. Sembrano veramente carine, vero?

Anche se state levitando, seguite le ondulazioni della superficie. I dossi non fanno che rendere le vostre acrobazie più spettacolari.

Dai programmatori di Wipeout eccovi un nuovo gioco di corse sul genere "snowboarding". Questa volta, però, preparatevi a svolazzare un po'.

Il nuovo gioco della Psygnosis sembra un gioco Nintendo. A partire dagli insoliti personaggi, un cane di nome Cerberus e un gatto chiamato Kite-Tail, fino alla grafica "tenerosa" in perfetto stile nipponico, o all'originalità del soggetto (che più che essere una semplice corsa è un'avventura, un po' alla Diddy Kong Racing). Psybadek sprizza innovazione, divertimento e creatività da tutti i pori.

All'inizio potete giocare solo con Xako, un appassionato praticamente nato sulla sua tavola, o Mia, che ha cominciato a correre solo dopo aver salvato Xako. Dopo aver scelto il vostro personaggio, il vostro compito è di sfrecciare a bordo del vostro hoverdek (una specie di skateboard volante) attraverso una serie di livelli, alla ricerca dei vostri compagni rapiti da Krakken, il cattivone di turno.

I livelli sono in totale 40. Oltre a salvare i vostri compagni dovrete evitare ostacoli, raccogliere power up e armi (che seguiranno il vostro hoverdek), e diventare degli acrobati della vostra tavola per riuscire a sconfiggere i vostri avversari.

Su ogni percorso troverete un misto di piste e di spazi aperti, che vi daranno l'opportunità di esercitarvi sia nella corsa pura che nelle evoluzioni acrobatiche.

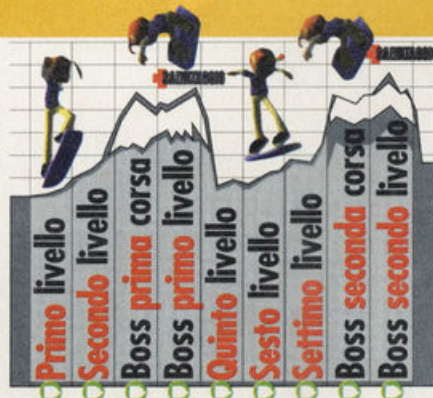
Ogni volta che salverete un amico, otterrete in cambio un nuovo "dek", che vi consentirà anche una nuova acrobazia.

Ne potete tenere otto: per quando arriverete a sfidare il Krakken, il vostro repertorio acrobatico dovrebbe essere impressionante. C'è tutta un'altra serie di sorpresine in ogni percorso. I Teletrasporti, proprio come in Turok, vi fanno accedere a sezioni bonus, dove troverete altre armi e "smilies" (quando ne avrete raccolti 101 otterrete una vita).

Da segnalare che col team di sviluppo hanno collaborato anche alcuni snowboarder, con lo scopo di dare all'hoverdeking una sensazione di realismo il più vicino possibile al vero surf. Non sarà esaltante come 1080 Snowboarding della Nintendo, ma si difende bene. Wipeout con un tocco d'umorismo?

Sembra proprio di sì...

I livelli!

Nei 40 livelli di Psybadek troviamo corse, stage acrobatici, mostroni di fine livello, sezioni bonus e piste varie. Tutti e quattro i mondi (ghiaccio, giungla, deserto e caverne) hanno la medesima struttura. Prima di passare al livello successivo dovrete completare quello in cui vi trovate. Alla fine di ogni livello vi verrà assegnato un

punteggio, e se sarà abbastanza alto vi verrà data una chiave d'accesso al livello bonus.

Solo se riuscirete a raccogliere tutte le chiavi di un mondo, però, potrete accedere alla sua sezione bonus. Se doveste riportare uno sfolgorante successo anche nella sezione bonus allora otterreste un'altra chiave. Prendetele tutte e quattro, una per ogni mondo, e potrete accedere al livello bonus definitivo!

E ora acrobazie...

Come potrete bene immaginare, trattando il gioco di surfisti a mezz'aria, le evoluzioni acrobatiche sono una componente fondamentale di Psybadek. Possono essere eseguite quando preferite, durante la corsa, ma possono diventare micidiali se utilizzate contro un nemico. Per eseguire un'acrobazia, invece delle solite sequenze di pulsanti, la Psygnosis ha optato qui per un sistema molto più accessibile e accattivante, rifacendosi alle barre di energia dei giochi golfistici. Vi appare una barra sullo schermo, e dovrete cercare di fermare la colonna in movimento all'interno di uno dei quadratini. Fermando la barra in uno dei quadratini più grandi eseguirete le acrobazie più semplici, fermandola in quelli più piccoli potrete fare qualcosa di veramente spettacolare. Se non riuscirete a fermarvi in alcun quadratino, invece, farete un fiasco completo.

Missione di salvataggio

L'esercito di Krakken ha rapito i vostri compagni surfisti e voi siete la loro unica speranza. Come potete vedere ci sono due cattivoni di fine livello per ognuno dei quattro mondi, e ogni volta che ne sconfiggerete uno salverete automaticamente la situazione del gioco. Qui trovate i vari mostroni e i loro prigionieri...

Ghiaccio

Battete	Per salvare
Roll-E	Jade
Phatbwoy	Troy

Giungla

Battete	Per salvare
Bowlo	Merit
Krakker	Tyros

Deserto

Battete	Per salvare
Bang Bang	Saris
Ker-chunk	Silva

Caverne

Battete	Per salvare
Lava Demon	Cerebrus & Kiteail
Krakken	Xako o Mako a seconda di chi impersonate

Come eravamo...

Psybadek avrebbe dovuto uscire lo scorso inverno (era stato annunciato come il gioco più adrenalinico del Natale 1997), ma conosciamo benissimo i ritardi che spesso i giochi subiscono. Come potete vedere dalle schermate, comunque, questo tempo non è trascorso invano, almeno graficamente. Le colline bianco latte delle prime schermate arrivateci in redazione sono state sostituite da... colline marroni. Scherziamo, c'è anche tutto il resto dello scenario che ha subito dei bei miglioramenti.

(sopra) Texture mapping ed effetti di luce. È così che lo ricorderemo d'ora innanzi...

Questo è quello che eravamo abituati a vedere: ampi, bianchi, spazi aperti, con qualche albero e qualche bomba...

O.D.T.

Ci sono un sacco di zone nascoste da scoprire negli otto livelli.

(Sopra) I personaggi maschili sono possenti...

(a destra) ...ma Julia offre un bel mix di coordinazione e abilità...

Questa riunione di pazzi interstellari vi afferra ben saldi e vi offre un giro turistico per la Zona Proibita...

Guardate le lettere O... D... T, vi dicono qualcosa? Provate a leggerle lentamente... ancora niente? Mmm, forse non è molto immediato, ma in inglese suonano proprio come "Oddity", che vuol dire stranezza....

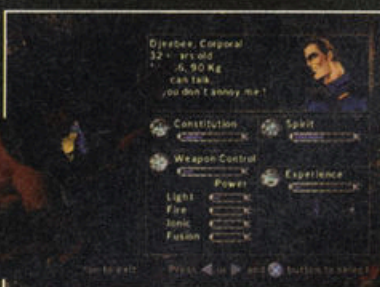
Questa avventura di azione in terza persona è prodotta dalla Psygnosis di Parigi e ci sarà sicuramente stata un'ottima ragione per scegliere queste iniziali. "Guardate un po' come riusciamo ad abbreviare la parola 'oddity' qui in Francia" avranno pensato. A giudicare dai mostri che abbiamo incontrato, questo titolo calza proprio a pennello al gioco. Potrebbero essere cugini alla lontana dei mutanti di Quake, oppure mostri di Resident Evil colpiti da qualche orribile malattia deformante. In effetti, questi tizi non sono semplicemente strani, ma orribili, e si frappongono tra voi e l'uscita dalla Zona Proibita. Ha un suono poco invitante, no, la "Zona Proibita"? In realtà, è un nome molto adeguato per questa zona

I Personaggi

Maxx Havoc (ovvero Mee Kal)

Date un'occhiata alla mascella nobile di questo tizio. Il Capo Ingegnere ha 29 anni, ma sembra avviarsi alla sessantina e la sua fronte non proprio ampia suggerisce che forse non ha molta familiarità con i libri. Dire che la sua costituzione e il suo spirito sono di roccia è una maniera eufemistica per dire che stiamo parlando di un uomo duro, un combattente, e un teppista sanguinario. Peccato che non abbia una grande abilità nel controllare le armi. Beh, dopotutto è abbastanza comune per un uomo della sua età...

Ike Hawkins (ovvero Djeebee)

Adesso non vi lasciate ingannare dall'aspetto disperato di questo tipo. Ike Hawkins è un ragazzo sensibile che non ha paura di mostrare il suo lato femminile. È pronto a cercare di risolvere le cose a parole, e, se pensate di essere un giocatore "rude", probabilmente vi conviene passare oltre dopo un amichevole saluto. Questo caporale di 32 anni è un esperto di armi e tattiche ma non è troppo preparato in fatto di magia. Tuttavia è una buona scelta se è la prima volta che vi inoltrate nella Zona Proibita.

Julia Chase (ovvero Sophia)

Questa giovane donzella di 25 anni, che ha qualcosa di Ginger delle Spice Girls, è l'ultima di una lunga serie di eroine introdotte per aggiungere un po' di agilità nei giochi di ruolo. Con un calcio alto incredibilmente teatrale e una camicetta che, complice una folata di vento, sembra doversi aprire da un momento all'altro, sarà molto popolare. Dovrebbe essere la cartografa della nave ma non fate battute sui suoi rilievi!

Il movimento dei personaggi trae grossi benefici dalle tecniche di motion-capture usate.

La Trama

Nel mondo di Tonantzin un'epidemia sta consumando Calli, una delle due città principali del pianeta. Le autorità hanno deciso che l'unica speranza è usare i poteri magici della Perla Verde. Nessuno ricorda le sue origini ma sono tutti sicuri che sia l'unica speranza della città. Per portare la Perla a Calli il più presto possibile, viene organizzata una spedizione capitanata dall'intrepido Capitano Lamat, un uomo di grande esperienza e forza, nella sua nave: il Natiflyius. La spedizione non si preannuncia facile e porterà il team prescelto in alcune delle zone più inospitali e pericolose del pianeta.

Il Nautiflyius viene abbattuto da una forza misteriosa mentre sorvola la Zona Proibita. La squadra si schianta in cima a una torre e da quel momento in poi un membro della spedizione deve prendere in mano la sua vita ed esplorare il palazzo nella speranza di trovare un po' di carburante mentre gli altri rimangono a riparare il veicolo. È una di quelle situazioni alla Scooby Doo in cui la gente ha brillanti idee del tipo: "Dividiamoci! Io esplorerò i sotterranei da solo!". I risultati li potete immaginare...

inesplorata. Serve ad ammonire tutti coloro che tengono alla propria pelle a girare alla larga. Dal momento però che la vostra astronave è precipitata proprio in cima alla torre, al centro esatto della regione, avete ben poche scelte oltre a quella di affrontare i bestioni che vi troverete davanti mentre cercate un sistema per riparare il vostro apparecchio. Potete scegliere tra uno dei quattro membri dell'equipaggio (e due personaggi nascosti), ciascuno con le sue abilità mentali e fisiche. C'è Maxx Havok (originariamente chiamato Mee Kal) l'ingegnere capo, che dallo schermo di selezione urla "io sparo prima di negoziare!". Non è certo una cattiva politica, dal momento che la maggior parte dei mutanti con cui avrete a che fare non sembra essere molto portata per la diplomazia. Nella sua soave fragilità, la cartografa Julia urla "che cosa cavolo ci faccio qui?". Come comandano gli stereotipi sessuali, non è molto portata per i lavori pesanti, ma, incredibile, sa correre e sparare! Poi c'è Ike Hawkins (originariamente chiamato Djeebee), il caporale che, con una voce liscia come la seta, vi dice "possiamo parlare se non mi dai fastidio!". Come suggerisce questa frase, è una via di mezzo tra lo scatenato "prima sparo e poi parlo" Maxx Havok e la svelta e svenevole Julia. Per fare contenti gli appassionati di giochi di ruolo c'è il mago d'obbligo, l'arcivescovo Solaar. È un uomo di fede che è coraggioso come un pulcino e fragile come un bambino appena nato. La prima cosa che noterete del vostro personaggio è il modo in cui si aggira per lo schermo con glorioso realismo. Niente di sorprendente quando si scopre che il team che ha sviluppato questo gioco è lo stesso che ha progettato Adidas Power Soccer. La sua esperienza, combinata con le nuovissime tecniche di motion capture, ha prodotto dei movimenti incredibilmente realistici. Invece che per le visuali ravvicinate offerte da giochi come Tomb Raider o Resident Evil, O. D. T. opta per una visuale in terza persona da una distanza più grande. In effetti, ricorda più giochi come One e offre anche un simile livello di azione frenetica. Dovrete però essere sempre in grado

Archbishop Solaar

Visto che si tratta del mago del gioco, non aspettatevi che questo tipo sia in grado di buttare giù la porta di una stalla o che sia in grado di farsi strada a pugni. Quando si viene al lato fisico delle cose è vulnerabile come un gattino. Naturalmente, è un esperto di magia, che è poi il motivo per cui è stato imbarcato nella spedizione. Date un'occhiata nella prossima pagina all'intervista con Jean-Baptiste Bolcato, e potrete vedere l'Archibishop Solaar in uno dei disegni iniziali dello sviluppo. È il tipo che agita in aria la sua bacchetta. È stato incluso per dare al gioco un aspetto più da gioco di ruolo per cui aspettatevi un sacco di avventure tipo Dungeons & Dragons.

I mostri traggono qualche spunto da Quake e Resident Evil, ma si tratta di un'accozzaglia di strani mutanti.

L'enfasi è posta sugli elementi sparatutto del gioco.

Ah, brutto ammasso luminescente! C'è qualcosa che vi farà spremere le meningi qui.

Gli sviluppatori sono veramente soddisfatti degli effetti di luce e di acqua di O.D.T.

(A sinistra) Mmm, uno scarico delle fogne? Io non mi aggirerei troppo nei paraggi se fossi in voi.

(A destra) Per essere una zona proibita è decorata proprio bene.

di bilanciare l'azione dello sparatutto con la soluzione di rompicapo, come in Tomb Raider o Resident Evil. Tutto ciò si svolge in otto livelli diversi, ciascuno con i propri pericoli unici, ma tutti imbevuti di azione mozzafiato. I combattimenti corpo a corpo e con le armi si mescolano con la magia mentre vi immergete fino al ginocchio nella palude mutante della Zona Proibita. In pieno stile gioco di ruolo, mano a mano che il vostro personaggio va avanti acquista più esperienza e sviluppa abilità richieste per completare i vari livelli. Dovrete stare sempre in campana per evitare e sconfiggere i vostri strani compagni di gioco. Ciò che rende questo gioco veramente interessante (ed è una cosa molto strana, tanto per restare in tema) è che ha le potenzialità di coinvolgervi in battaglie rompicapo non per un uso sapiente dell'Intelligenza Artificiale, ma per la Stupidità Artificiale. Sembra strano che gli sviluppatori possano avere l'intenzione di pubblicizzare il fatto che il loro gioco vi mette davanti degli avversari che sono... come si può dire, un po' duri di comprendonio. Questo aspetto del gioco significa che potrete lavorare di ingegno per sconfiggere i mostri. Possono essere presi in giro, fregati, e sconfitti... e credo che i lettori di Games Master faranno proprio questo... o moriranno (nel gioco) cercando di farlo...

Non è questo il momento per un bagno. Ci sono nemici da fare a pezzi e cristalli da trovare, uomo dai pantaloni bagnati!

Intervista con Jean-Baptise Bolcato... produttore di O.D.T.

D. Che cosa devono aspettarsi i lettori di Games Master da O.D.T.?
R. Graficamente, è un gioco impressionante e usa una tecnologia di alto livello sviluppata specificamente per la PlayStation. Quello che dovrebbe veramente impressionare i giocatori è il fatto che il gioco combina tutte le migliori qualità degli sparatutto e quelle dei giochi di ruolo di azione. C'è un sacco di azione violenta, rompicapo da risolvere, ambientazioni incredibili da esplorare e personaggi realistici da gestire. Il gioco segue anche una trama narrativa che raramente è stata sviluppata in questo genere di giochi.

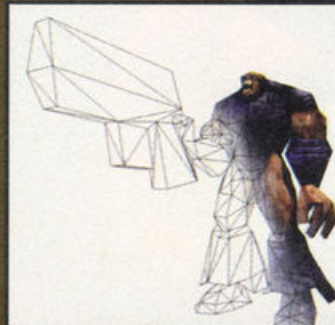
D. Quali sono i giochi che vi hanno influenzato mentre progettavate O.D.T.?
R. Chaos Engine per l'aspetto e la sensazione generale del gioco oltre che per le opzioni che offre ai giocatori. Tomb Raider, ovviamente, soprattutto per la varietà dei movimenti e per la profondità dell'esplorazione. Ci ha anche aiutato a scegliere l'angolo della telecamera che vorremmo includere in O.D.T. Abbiamo provato ad aggiungere molta azione da picchiaduro, ispirata a giochi come Loaded e One e gli incantesimi e gli elementi da gioco di ruolo di Diablo.

D. Quale sarà la parte migliore di O.D.T.?
R. La fluidità del movimento dei personaggi, la grafica curata, delle armi incredibili e un'azione mozzafiato.

D. Quali novità tecniche sono usate in O.D.T.?
R. Abbiamo usato il motion capture, effetti speciali con le particelle, gourad shading in tempo reale e ombreggiature. In pratica sarà bellissimo.

D. Che cosa rende O.D.T. diverso dagli altri giochi del suo genere?
R. Per ogni giocatore di giochi di azione, c'è un gioco che è una vera passione. Per quanto però sia fatto bene il gioco, c'è sempre qualche piccolo problema da risolvere per arrivare alla perfezione. Abbiamo provato a risolvere proprio questi problemi in O.D.T.

D. E come avete fatto?
R. Attraverso un controllo dei personaggi pressoché perfetto e un sistema di combattimento che include combattimenti a mani nude, con le armi e con la magia. I giocatori apprezzeranno sicuramente i rompicapo strategici e l'ambiente coinvolgente.

D. E siete contenti anche del nome?
R. Oh, sì! O.D.T. è il modo in cui i Francesi abbreviano la parola Oddity (stranezza). Potete stare sicuri che le creature che affronterete e le situazioni in cui vi troverete coinvolti saranno estremamente bizzarre.

Alcuni dei primi disegni dei membri dell'equipaggio fatti a matita. (A destra) Che questa sia la prima incarnazione di Ike Hawkins?

Una vista ravvicinata di uno degli strani tizi che potreste incontrare, ma avvicinatevi troppo e dovrete dire le vostre ultime preghiere.

Dark Stalkers 3: Vampire Savior

L'ultimo Dark Stalkers è stato un po' una delusione, ma la Capcom ha intenzione di rifarsi...

Combomania

Non ci vuole molto a mettere assieme un paio di mosse per creare una piccola combo che riesca a togliere un po' di energia dalla barra dell'avversario e accrescere la vostra superbar. Se però volete dimostrare di avere veramente stile dovrete perseverare e tirare fuori qualche combo di classe.

Due colpi: non male per un principiante, ma si può fare meglio.

11 colpi: adesso si comincia a ragionare.

Non ha la minima speranza di risvegliarsi dopo la combo da 17.

Non si può certo accusare la Capcom di essersi seduta sugli allori. Resident Evil 2 è un campione d'incassi su PlayStation, mentre i suoi Street Fighter e Pocket Fighter spopolano al bar, e tra poco getteranno lo scompiglio anche nelle classifiche PlayStation, ma non ha ancora abbandonato il Saturn. Si accinge infatti a far uscire il terzo episodio del picchiaduro Dark Stalkers anche sulla tormentata console Sega.

Ai 18 personaggi del precedente episodio se ne sono aggiunti altri quattro. La Capcom è particolarmente fiera di aver aggiunto ben tre personaggi che non erano presenti neanche nella versione arcade: Pyron, Donovan e Huitzil. Chi si aspetta semplicemente una versione horror di Street Fighter avrà una bella sorpresa. La Capcom ha pensato bene di inserire una quantità di trucchetti e particolari in modo da renderlo qualcosa di speciale nel suo genere. Anzitutto avete a disposizione tre tipi di supermosse. Facendo caricare al massimo la vostra superbar potrete effettuare una ES move (una versione potenziata dei vostri colpi normali), una EX combo (una normale supermossa) o una Dark Force Move. Attivando una di queste provocherete un turbine sullo schermo e avrete pochi secondi per fare la mossa; naturalmente ogni giocatore ha la sua.

La Capcom ha anche sviluppato una gestione dell'energia simile a quella di Killer Instinct: quando la vostra barra si esaurisce, invece di cominciare il secondo round, tornate subito in piedi per continuare il combattimento. Anche se Vampire Savior non ha tentato il salto di qualità verso il 3D come Street Fighter o Mortal Kombat, con tutto quello che ha da offrire non ha bisogno della terza dimensione. Inoltre, detto tra noi, con le sue mosse assurde, c'è da dubitare che sia possibile replicarlo perfettamente nel 3D. La versione per Saturn verrà venduta assieme a una cartuccia con 4 MB di memoria: un aggeggino necessario visto che la Capcom ha convertito alla perfezione il gioco da bar, con tutti i personaggi (più qualche altro) e tutte le animazioni. Una conversione di questo tipo è ambiziosa ma il risultato è stupendo. I mostri sono enormi e particolareggiati, e le mosse sono così iperboliche che non potrete fare a meno di amarle: speriamo solo che venga pubblicato anche qui da noi. La Capcom sta lavorando anche a una versione PlayStation.

Destra: Quando un personaggio comincia a puntare verso il cielo, sarà meglio togliersi in fretta prima di essere spazzati via.

Sinistra: Chi poteva immaginare che questa dolce ragazzina fosse una tale peste?

Destra: Scommetto che è anche bravo a fare i toast!

Super Extra Mosse

Che dolce. Qualcosa però non quadra. Non è che sotto quel cappuccetto rosso si nascondono zanne e artigli?

Sembra proprio di sì. Eccola già che comincia a tirare torte a quella povera mummia. Che gli avrà fatto di male, poi.

Aspettate un secondo. Un attimo prima è tutta dolce e simpatica e guardate adesso cosa nasconde sotto il mantello.

Sangue! A cosa servirà...

Bene, a parte il turbare i moralisti con niente di meglio da fare che lamentarsi di come i giochi possano danneggiarvi, il sangue rende un gioco più divertente. Che cosa preferireste, il vostro avversario che cade al suolo e svanisce o strappargli i visceri e far schizzare roba rossa dappertutto?

Un combattimento o un carnaio? Con tutto il sangue che vola da tutte le parti è difficile dire chi sta facendo cosa a chi altro. Quando gli schizzi si calmano, però, ci può essere solamente un vincitore. Se siete tutti interi, allora siete voi.

Mortal Kombat 4 vede il ritorno delle Pit Fatality. Se siete bravi, il vostro avversario capirà presto di cosa stiamo parlando.

Suppongo che sia un modo come un altro per rimuovere un tatuaggio. È molto più economico di un trattamento laser.

Preparatevi. Il più famoso dei picchiaduro 2D sta per conquistare la terza dimensione e la vostra console farà un bagno di sangue. Il Re della violenza è tornato!

Mortal Kombat 4

Dopo aver passato anni sostenendo una guerra contro la serie di Street Fighter, Mortal Kombat ha posato gli occhi su ben più possenti nemici con l'ingresso nell'arena del 3D. Dopo cinque giochi bidimensionali e la disastrosa serie MK Mythologies, Mortal Kombat torna decisamente al passo coi tempi. Vecchie e nuove conoscenze oltre che alcuni tizi veramente cattivi stanno per invadere la PlayStation e il Nintendo 64 nella conversione dell'ambizioso coin-op che la GTI si appresta a lanciare.

Al contrario di alcuni giochi di cui potremmo fare il nome, Mortal Kombat non ha rinnegato le proprie radici adesso che si è affacciato al mondo 3D insieme ai suoi nuovi compagni. Tutti e 15 i personaggi hanno alcune mosse e alcune speciali veramente bizzarre, attivate dalle familiari combinazioni direzione/tasto che tutti conosciamo e amiamo. Inoltre sono tutti dotati delle raccapriccianti e spettacolari fatality che causarono tanto scalpore quando il gioco originale fu distribuito per la prima volta nelle sale gioco molti anni fa. Dopo il piuttosto deludente rimaneggiamento che è stato Mortal Kombat Trilogy

Le facce che prenderete a calci

I 16 personaggi sono un misto di facce vecchie e nuove. Ogni personaggio, comunque, è fornito di nuove mosse nello splendore del nuovo motore 3D e alcuni non si vergognano certo di usare delle armi su di voi. Potete però impossessarvi delle loro armi. Se siete nuovi sulla scena di Mortal Kombat, ecco una veloce carrellata di chi è chi, chi sta con chi e infine chi vuole mettere le mani su chi altro e perché vuole farlo.

JOHNNY CAGE

Cage ha riavuto indietro la sua anima grazie a Raiden così da poter aiutare Liu Kang nel momento del bisogno.

SONYA BLADE

Sonya è un membro della Outworld Investigation Agency e deve sopravvivere per mettere in allerta i governi della Terra su Quan Chi.

GORO

Cosa dire ancora di questo boss dei giochi precedenti duro come l'acciaio, eccetto che stavolta potrete impersonarlo?

LIU KANG

Il campione immortale di Mortal Kombat. Non è riuscito salvare Kitana da Quan Chi, così ora ha giurato di sconfiggere il Dio.

QUAN CHI

Ha liberato Shinnok dalla prigionia. Usa la magia oscura e possiede delle bizzarre abilità. Questa battaglia degli Dei è tutta colpa sua.

Non lo fa nemmeno Tekken 3!

Semplicemente non può esistere un gioco di Mortal Kombat senza delle mosse oltraggiose (fatality, speciali, stage fatality, animality, babality), e Mortal Kombat 4 non si tira certo indietro quando si tratta di mosse che vi fanno fare: "Oooff! Uuuu! Aieee!".

Sonya Blade ha a cuore i suoi ventilatori. Specialmente se può usarli contro un avversario.

Speriamo che Sub-Zero abbia il collo resistente, altrimenti sono tutti affari suoi.

Reiko adesso avrà un leggero svantaggio. Di sicuro non potrà mettere le mani sull'avversario (scusate).

Vortici magici? Balestre? Non è questo il modo in cui le ragazze litigavano a scuola.

Immagino questo significhi che le animality sono tornate. Spero che non rovini troppo la sorpresa.

Ma bene, veramente meraviglioso. Osa farmi questo proprio quando pensavo di tenerlo in pugno.

Sonya asciuga i vestiti dell'avversario con la centrifuga. Il problema è che lui li sta ancora indossando.

Johnny Cage può anche essere resuscitato, ma non è contrario al tirare delle pietre.

sia su PlayStation sia su Nintendo 64, i Kombattenti balleranno come gibboni dall'eccitazione quando scopriranno delle nuove caratteristiche inserite nel prodotto. Le armi adesso giocano un ruolo veramente importante, e la maggior parte dei personaggi ne possiede una, ma attenzione: se il vostro avversario vi sta dando una dose delle buone vecchie legnate potreste anche perdere la vostra arma, per poi vedere il vostro avversario che la raccoglie e la usa contro di voi. Naturalmente c'è anche un vantaggio in tutto questo: voi potete fare la stessa cosa con lui. Assicuratevi solamente di stordirlo in modo che non possa colpirvi mentre vi buttate sul suo giocattolino. Gli sviluppatori della Eurocom sono riusciti a comprimere praticamente tutti i fotogrammi d'animazione del coin-op in entrambe le versioni da casa, il che non è certo impresa da poco, e se il risultato finale che ci promettono si rivelasse all'altezza delle aspettative potrebbero mettere a segno il gioco di Mortal Kombat definitivo per quanto riguarda le console. Con i possessori di Nintendo 64 che chiedono a gran voce un picchiaduro che rivaleggi con i vari Tekken e Virtua Fighter degli altri sistemi, Mortal Kombat 4 sarà sicuramente atteso con molta impazienza.

REIKO

Un generale dell'armata di Shinnok. È stato creduto morto, ma ora è tornato per riprendere il suo posto di comando.

REPTILE

Si è alleato a Shinnok e ora è un assassino a sangue freddo nel suo esercito. Non ci è mai piaciuto, questo serpente traditore.

TANYA

Si è fatta convincere a far entrare Shinnok nel suo regno ma se ne sta pentendo. Pensa che uccidere Shinnok risolverà i suoi problemi.

Alè! Boo!

Durante l'effettivo svolgersi di Banjo-Kazooie incontrerete più di 60 personaggi, inclusi alcuni boss che riempiono completamente lo schermo. Il cast principale, però, quelli che prenderanno i lussuosi camerini dietro le scene, sono questi qua. Vi saremmo grati se applaudiste e fischiaste nei momenti appropriati...

Banjo

Urrà! Dopo una comparsa da ospite in Diddy Kong Racing, il grande orso è l'innegabile star dello show. Con una simpatica e gialla tenuta sportiva ecco il personaggio che impersonerete esplorando gli otto immensi livelli.

Kazooie

Il migliore amico di Banjo è un Lairy Red Crested Breegull. Kazooie vive nello zaino di Banjo e appare per fare commenti sarcastici, per sferrare sporchi attacchi, per svolazzare sulle colline con Banjo sulla schiena e in generale per volare come il pennuto che in effetti è.

Gruntilda

La strega cattiva che ha rapito la sorellina di Banjo. Appare solamente per beffarsi dei vostri sforzi con terrificanti poesiole. Aspettatevi una resa dei conti alla fine del gioco.

Da quando il massiccio orso protagonista di Banjo Kazooie della Rare si è affacciato alla ribalta l'anno scorso, una domanda ci perseguita. Sapete... quella che ogni platform in 3D deve affrontare. Con un aspetto grafico tanto grazioso, con dei personaggi così indubbiamente amabili, sollevare la vecchia questione "Sarà meglio di Mario 64?" è inevitabile. Dopo aver giocato dall'introduzione alla sequenza finale una versione praticamente definitiva della cartuccia nel bunker top secret della Rare a Twycross, riteniamo che la risposta si avvicini sempre più a un magico "s... s... siii!"

La cosa sbalorditiva è la pura e semplice grandezza del gioco. Entrate in un mondo e la sensazione è di un qualcosa di assolutamente enorme.

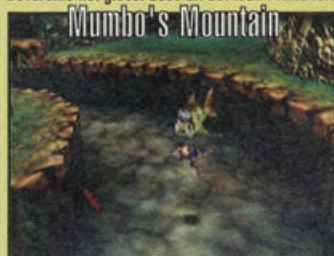
Avete bisogno solamente di spiccare il volo con Kazooie per accertarvi che le preventivate 35-50 ore di tempo di gioco non sono un semplice vanto. E come con Diddy Kong, non si tratta semplicemente di quanto sia ampio il gioco nel complesso, ma della quantità di enigmi, dei particolari graziosi e in genere delle cose interessanti che sono state inserite nel gioco. Sotto lo sguardo indagatore delle telecamere di sicurezza in stile GoldenEye della Rare, abbiamo visto un pesce meccanico su cui potrete salire, cammelli assetati, corse con le slitte, attacchi da parte di squali, battaglie con i boss a quiz, un pianoforte gigante e spettrale e abbastanza giochi secondari, elementi bonus e buone idee da tenere occupato uno sviluppatore di platform medio per anni. Esattamente, comunque, cosa si prova a giocarlo? Qualsiasi dubbio riguardo l'accoppiata orso/pappagallo è stato messo da parte nel momento del passaggio al pennuto co-protagonsita che fa subito diventare il volare, beccare e lo scalare erti pendii quasi un'arte naturale.

Tutti i platform vi fanno imparare alcuni movimenti ma in Banjo dovrete collezionare abilità speciali ed essere istruiti su come usarle da una talpa che appare nei momenti chiave. Con tali mosse speciali potrete esplorare delle sezioni precedentemente irraggiungibili e trovare frammenti di puzzle e informazioni che vi schiuderanno l'accesso a ulteriori territori inesplorati. Banjio Kazooie è basato completamente sull'esplorazione e sulla scoperta di modi creativi e divertenti di risolvere i vari enigmi. Dovrete usare la vostra immaginazione per trovare le varie soluzioni.

Il gioco sfavilla come un cassa del tesoro spalancata a tal punto che Shigeru Miyatomo (Il papà di Mario e il creatore di alcuni dei più grandi giochi della storia) ha affermato che il giocare a Banjo ha influito sul contenuto di Zelda.

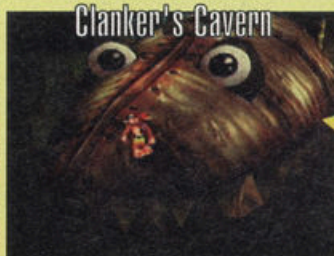
E per ora ci fermiamo qui. Non ci pronunceremo sulla questione Mario 64 fino a che non vedremo una versione ultimata, ma non ci sembra di sbilanciarci dicendo che questo è uno dei giochi migliori di quest'anno.

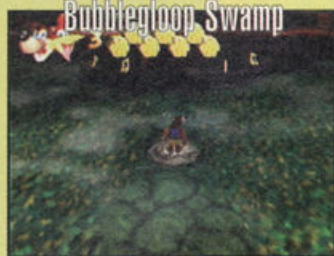
Terra! Mare! Neve! Sabbia! Alberi!

Banjo, nella ricerca di sua sorella, attraversa nove mondi in quella sorta di frenetica raccolta che abbiamo ormai imparato ad aspettarci da ogni platform che si rispetti. La cosa sbalorditiva è la vastità dei mondi, per non parlare della quantità di puzzle, di cattivoni e di aree bonus che troveremo nel gioco. Ecco un bel tour. Prima fermata....

Mumbo's Mountain

Il primo livello, ma non proprio una passeggiata nel parco, con gorilla, termitai e un toro scatenato!

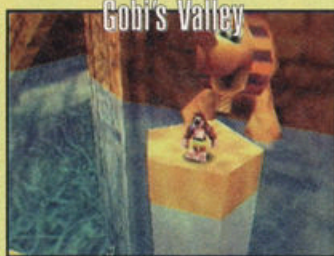
Treasure Trove Cove

Un livello ambientato su di una spiaggia, fantastico da vedere, completo di nave, granchi e Squalo.

Clanker's Cavern

Questo enorme pesce di metallo ha bisogno di essere tolto dal fondo del lago. Potete attraversarlo.

Bubblegloop Swamp

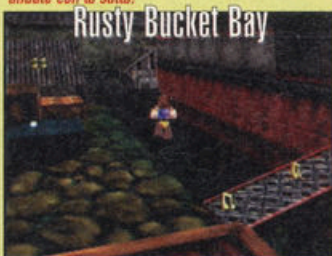
Nuoce gravemente alla salute degli orsi. Confermata presenza di Piranha, coccodrilli e acque tossiche.

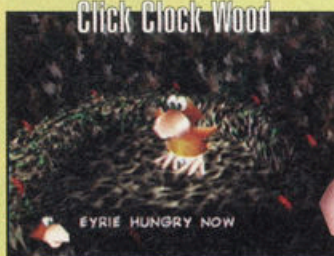
Freezeey Peak

Il paese delle meraviglie d'inverno! Scalate il pupazzo di neve, esplorate l'albero di Natale e andate con la slitta!

Gobi's Valley

Evitate le sabbie mobili e affrontate le piramidi per prendere tutti e dieci i pezzi del puzzle.

Mad Monster Mansion

Pieno di pietre tombali che camminano, con un puzzle di una tavoletta ouija e uno spettrale organo.

Rusty Bucket Bay

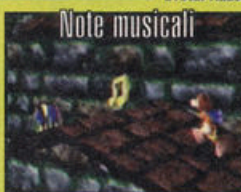
Il transatlantico personale di Gruntilda, pieno di casse, pirati e un'immensa gru.

Click Clock Wood

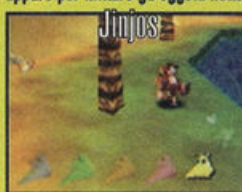
Potete entrare in primavera, estate, autunno o inverno e dovrete risolvere dei puzzle.

Collezionabili!

Che cosa sarebbe un platform senza roba da arraffare? Ecco gli oggetti da raccogliere che proverete in tutti i modi a buttare nello zaino di Banjo mentre esplorerete i vari livelli. Kazooie appare per infilare gli oggetti nello zaino con un colpo di becco.

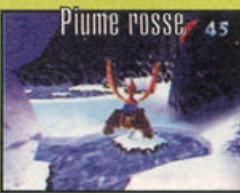
Frammenti di puzzle

Sono vitali per completare le immagini nella tana di Gruntilda che aprono l'accesso a nuovi livelli.

Note musicali

Queste note sono necessarie per aprire le porte e trovare gli ingressi.

Jinjos

Salvate cinque creature per ogni mondo e Banjo guadagnerà un frammento di puzzle.

Uova

Sparatele in avanti oppure usate Kazooie per 'deporle' e risolvere enigmi.

Piume rosse

Kazooie può sollevare Banjo in aria usando le sue piume rosse. Ognuna vi lascia salire un poco più in alto.

Piume dorate

Usatele e Kazooie spargerà le sue piume per proteggere Banjo, rendendolo invulnerabile.

Teschietti Mumbo

Prendete abbastanza teschi di cristallo e Mumbo vi trasformerà in un altro animale.

Nidi d'ape

I nidi d'ape rappresentano la vostra energia. Iniziate con cinque segmenti ma potete raccorglierne altri.

Mi sento un altro?

Uno dei migliori elementi di Banjo consiste nell'esplorare aree nascoste nelle quali dovrete abbandonare la vostra forma di orso e di uccello e trasformarvi in un'altra creatura. Mumbo Jumbo lo sciamano è il tizio con i poteri adeguati. Visitate la sua capanna e, sempre che possediate abbastanza teschietti Mumbo, vi trasformerà in un coccodrillo, una termite, una foca o, bizzarro, una zucca.

Alè! Boo!

Continua....

Tooty

Questa graziosa orsettina, sorella di Banjo, è colei che state cercando di salvare dalla ossuta stretta di Gruntilda. Che cosa sarebbe una favola o, se è per questo, un platform senza una vittima indifesa, eh?

Bottles

Oltre che accompagnarvi attraverso il livello di addestramento, l'aguzzo naso di questo compagno salta fuori per insegarvi nuove mosse.

Brentilda

La fata madrina della situazione. Appare nella tana e vi racconta della sua malvagia sorella Gruntilda. Potrà sembrare inutile, ma al quiz della resa dei conti finale avrete bisogno di queste informazioni.

Mumbo Jumbo

È ancora seccato con Gruntilda, sua vecchia allieva, per avergli trasformato la faccia in una maschera voodoo. Se gli date abbastanza teschietti, può trasformarvi in altri animali.

Vuoi giocare con noi?

PlayStation
presenta

Vincere sarà un gioco da ragazzi.

ADIDAS POWER SOCCER '98

TEKKEN 2

GRAN TURISMO

Aquafan di Riccione (RN)
8 agosto

Viareggio (LU)
12 settembre

Milano
10 ottobre

Gran Finale
Milano SMAU
24 ottobre

Allenati, la nuova PlayStation PowerLine
166-808.808*
ti svela i segreti di questi giochi!

*Servizio Audiotel riservato ai maggiorenni al costo di 1.524 Lire + IVA al minuto (gestore Isicom Roma).

Iscriviti subito al Big Time Trophy PlayStation.

AI VINCITORI DEL GRAN FINALE UN FAVOLOSO SCOOTER!

TUTTE LE REGOLE DEL GIOCO

LA PARTECIPAZIONE
Per partecipare al Trophy bisogna compilare in ogni sua parte e rispedire il coupon che si trova a fondo pagina, **esclusivamente tra il 29 luglio e il 3 agosto 1998**. E' necessario scegliere un solo gioco per partecipare ad uno dei quattro appuntamenti. E' possibile gareggiare in più di una località, partecipando sempre con un solo gioco per località.

LE FASI
1. Il torneo è suddiviso in due fasi: eliminatorie e finale. Le eliminatorie si terranno in altre tre località: **Aquafan di Riccione (RN) - 8 agosto*; Viareggio (LU) - 12 settembre*; Milano - 10 ottobre*. La finale si terrà a Milano presso lo SMAU il 24 ottobre.***
* Date e località possono subire variazioni
2. Ogni eliminatoria prevede tre tornei distinti, abbinati ad altrettanti giochi che sono: adidas Power Soccer '98 - Tekken 2 - Gran Turismo.
3. Per ogni singolo gioco sono ammessi al massimo 64 partecipanti. Alla fine della giornata di gioco, in ogni eliminatoria verranno distinti 3 vincitori (uno per adidas Power Soccer '98, uno per Tekken 2 e uno per Gran Turismo).
4. I vincitori delle quattro eliminatorie (12 in tutto), parteciperanno alla finalissima del 24 ottobre presso lo SMAU a Milano. Tutte le spese di viaggio e pernottamento saranno totalmente a carico dell'organizzatore.

I PREMI
1. Ai vincitori delle eliminatorie saranno consegnati premi e gadget vari.
2. **I primi 3 classificati del 24 ottobre** (uno per ciascun gioco) **si aggiudicheranno uno scooter personalizzato PlayStation**.

I REGOLAMENTI DEI GIOCHI
ADIDAS POWER SOCCER '98 (CALCIO)
Le partite dureranno 2 minuti per tempo. Se al termine dei tempi regolamentari il risultato sarà un pareggio, si disputeranno due tempi supplementari (con regola del Golden Goal ed eventuali rigori). I concorrenti terranno tutti sotto controllo la medesima squadra (per esempio, si giocherà sempre una partita Italia contro Italia).
TEKKEN 2 (PICCHIADURO)
I concorrenti potranno scegliere il proprio personaggio dall'intera lista prevista dal gioco (personaggi segreti compresi). Ogni incontro sarà al meglio dei tre round, della durata di un minuto e mezzo ciascuno. Se al termine del tempo limite nessuno dei due combattenti avrà avuto la meglio sull'avversario, sarà dichiarato vincitore colui che avrà conservato il maggior quantitativo di energia vitale.
GRAN TURISMO (GUIDA)
Le gare si disputeranno tra due concorrenti alla volta, nella modalità splitscreen (schermo suddiviso in due). Entrambi i piloti utilizzeranno la medesima vettura, senza possibilità di variarne l'assetto. Il circuito sarà lo stesso per tutti i concorrenti, così come la vettura. Ogni gara sarà composta da due giri.

STACCARE, COMPILARE E RISPEDIRE VIA FAX AL N. 02/66715171 dal 29 luglio al 3 agosto '98

Nome...

Cognome...

Via.. N...............

Cap............ Città.. Prov...........

Telefono................/.. Età

Mi iscrivo con il seguente gioco alla eliminatoria che si svolgerà l'8 agosto 1998 presso l'Aquafan di Riccione*:

☐ adidas Power Soccer '98 ☐ Tekken 2 ☐ Gran Turismo

Autorizzo la Sony Computer Entertainment SpA a inserire i miei dati nelle sue liste per l'invio di materiale informativo, pubblicitario o promozionale. In ogni momento, a norma dell'art. 13 legge 675/96 potrò aver accesso ai miei dati, chiederne la modifica o la cancellazione, oppure oppormi al loro utilizzo scrivendo a: Sony Computer Entertainment SpA - Via Flaminia, 872 - 00191 Roma.

Firma...

GM

PlayStation. Oltre 400 videogames.

La visuale si muove in maniera intelligente per darvi il miglior punto di vista possibile.

Il Belgio non è famoso soltanto per la cioccolata. In questa piccola nazione sanno anche creare dei giochi... gustosi.

OUTCAST

Si sa che i giochi che provengono da questo paese europeo sono abbastanza fuori di testa. Grafica strana, storie assurde...un po' pazzi, insomma.

Visto che Outcast è una produzione belga, ci potremmo aspettare qualcosa di eccentrico. Personaggi con pantaloni strani, per esempio; dialoghi tradotti male che sembrano prendere in giro la lingua inglese, baffi assurdi... cose del genere.

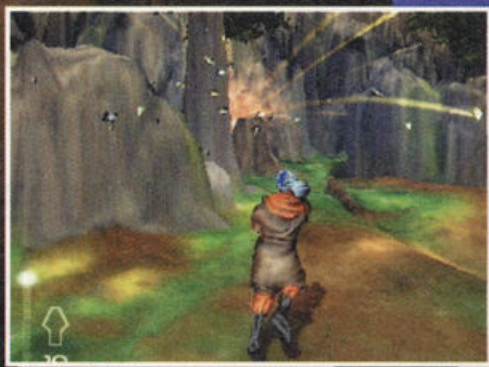
Invece (e chi se l'aspettava...) non solo Outcast è migliore di tanti giochi con visuale in terza persona, ma è anche un'avventura molto avvincente.

Va bene, i pantaloni sono sempre un po' assurdi, ma non si può avere tutto. Al primo impatto non si può non fare un paragone con Tomb Raider e altri giochi simili, tuttavia Outcast non sembra rientrare nei canoni del genere. Prima di tutto, non vi trovate nelle strade di Venezia a sparare a ogni cagnaccio che vedete. Nossignore. Nella storia di Outcast impersonate Cutter Slade, tipico eroe dell'esercito statunitense: dovete muovervi in un universo parallelo per evitare la distruzione della Terra (o qualcosa di altrettanto terribile). Si nota di conseguenza un tocco fantascientifico nei vari livelli: un'atmosfera molto ben resa dalla grafica del gioco. Dimenticatevi la grafica poligonale (tipo i mostri di Quake), qui vengono impiegati i voxel. Questi ultimi sono praticamente dei pixel in 3D, quindi con i voxel non c'è bisogno di un scheda grafica 3D per godersi delle immagini spettacolari.

Ci sono alcuni gli effetti di luce migliori mai visti e tutti i personaggi hanno i tratti del viso molto ben dettagliati. La Appeal, fortunatamente, non ha badato solo all'aspetto grafico, ma ha curato attentamente anche l'aspetto della giocabilità.

A questo proposito, Outcast ha tre livelli di gioco: secondo quanto afferma Yves Grolet, uno dei programmatori del gioco, Outcast è diviso in una parte classica di combattimento, più una di strategia con gli elementi tipici dell'adventure.

Ovviamente, nel corso del gioco potrete aumentare la potenza di fuoco del vostro arsenale per fare a pezzi tutto ciò che vi si presenta davanti. È senz'altro un'operazione divertente, ma scoprirete presto che è meglio risparmiare la vita di alcuni personaggi che vi possono aiutare nel corso dell'avventura dandovi nuovi oggetti o utili informazioni. Inoltre, piuttosto che farvi strada sparando all'impazzata, dovete fare un uso intelligente delle mappe per riuscire nel vostro intento.

Non è facile descrivere esattamente Outcast: è in parte uno sparatutto, in parte un adventure. Potrebbe far nascere un nuovo genere di giochi, il che non sarebbe per niente male. Aspettiamo fiduciosi la sua uscita nei negozi.

Fammi un disegno

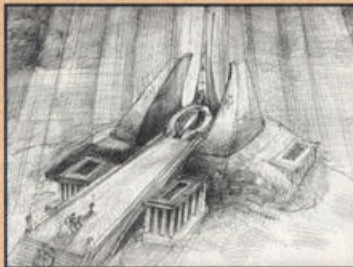
Outcast non dovrebbe uscire fino a Natale, e la Appeal ha fatto sapere che potrebbe persino rimandarne l'uscita all'inizio del nuovo anno, in modo da aggiungere tutti i dettagli che ha in mente. Di conseguenza gran parte del gioco è in via di progettazione grafica: schizzi dettagliati dei personaggi, livelli e armi.

Il livello con la giungla inizia ad apparire su carta prima di essere realizzato all'interno del gioco.

Ecco una parte della città: è uno stadio di gladiatori in rovina.

Come si può dedurre da questo disegno, Outcast sarà un gioco piuttosto violento

Gran parte dell'atmosfera del gioco ricorda la civiltà azteca, con colonne e templi.

Il nostro eroe prende forma, ma i disegnatori non sanno se debba avere i capelli o no.

L'ampiezza del gioco si può notare dal tipo di inquadratura usata.

Slade runner!

Il vostro eroe ha il pittoresco, nonché minaccioso, nome di Cutter Slade (letteralmente "Arma da taglio"): se vi sembra strano, date un'occhiata agli altri "abitanti" del gioco. Ogni mondo ha le sue creature e i suoi combattenti, e ognuno di loro ha un modo di agire e di comportarsi indipendente.

1 Potreste incontrare questi due dinosauri nel livello della foresta: auguri!

2 I soldati non saranno molto gentili con voi quando vi incontreranno, quindi fateli fuori in fretta prima che possano avvisare i propri compagni.

3 I Gamors, delle specie di tigri un po' troppo magre (il che vuol dire affamate), sono un pericolo costante nei livelli del deserto e della foresta.

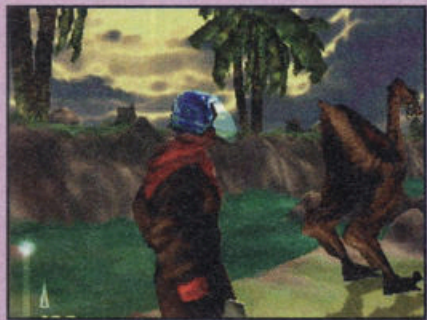
4 Queste specie di pterodattili appaiono in volo dalle nuvole. Non sappiamo ancora quale sia il loro ruolo nel gioco.

5 Il capo dei soldati Zork può anche avere due dita soltanto, ma questi simpaticoni riusciranno a complicarvi la vita.

E luce fu

Outcast ha degli effetti speciali che potrebbero anche abbagliarvi: viene impiegato lo stesso sistema usato per creare i flash di luce nell'ultimo gioco della Appeal, lo sparatutto No Respect, ma con dei miglioramenti ulteriori.

Cutter e compagnia bella cambiano espressione a seconda della situazione.

Il motion capture continua a migliorare, e in Outcast dà dei risultati fantastici.

In Outcast si trovano i più assurdi e potenti pezzi d'artiglieria della storia.

(Destra) Questo tizio si aggira minaccioso con lo scopo di accoltellare qualcuno.

Livelli a volontà!

Ogni mondo che visiterete ha una sua atmosfera e grafica particolare. In più, gli scenari sono interattivi, il che significa che potete distruggere ciò che vi circonda anche con pochi colpi mirati della vostra arma. È un peccato fare a pezzi questi scenari, però...

La foresta, dove, ovviamente, sarete immersi in una florida vegetazione. Va bene per nascondersi o per scappare se siete dei fifoni.

Le città e i villaggi, oltre a essere densamente popolate (i cittadini possono esservi ostili o aiutarvi), pullulano di soldati. Muovetevi con cautela.

Nel livello del deserto ci sono molte cittadelle, deserte o abitate, che devono essere esplorate. Ognuna di esse nasconde qualche segreto, ma state attenti a non perdervi.

Incontrerete spesso dei templi lungo il vostro cammino. Potreste trovare i nativi che pregano uno dei loro tanti dei. Hanno uno scopo ben preciso, ma sta a voi scoprire qual è.

Raguka Kids

Una nuova uscita della Konami: un picchiaduro senza sangue, budella e tipi cattivissimi...

Raguka Kids è il nuovo, ma ancora misterioso, picchiaduro per Nintendo 64 della Konami (che nel frattempo continua a lavorare sui tanto attesi Castlevania e Hybrid Heaven). È stato presentato al recente Tokyo Game Show e dovrebbe uscire in Giappone il 23 di luglio: ecco per voi in anteprima una bella serie di foto del gioco.

"Rugakki" in giapponese, vuol dire più o meno "graffiti". Date un'occhiata alle foto e capirete perché. Ogni personaggio ha una grafica in 2D con dei colori sgargianti e, prendendo spunto da un certo rapper già visto sulla PlayStation, sembra che gli amici arrivino direttamente da un graffito su un muro. A dispetto dei colori e della somiglianza dei personaggi con PaRappa, Raguka Kids è a tutti gli effetti un gioco di combattimento senza esclusione di colpi. Ci sono due modalità di gioco: Scenario e quella classica uno contro uno. Nella modalità Scenario si possono selezionare altre tre sotto-modalità. La prima, un livello d'allenamento, vi permette di conoscere le varie mosse, speciali e non, del personaggio che avete scelto: potete anche creare dei personaggi personalizzati e salvarli sulla memory card. La seconda è una specie di "simulazione", in cui dovete accompagnare i vostri personaggi un una sorta di avventura. La terza modalità si chiama Freeplay: non è diversa dalla classica modalità Arcade degli altri picchiaduro e potete scegliere il vostro personaggio personalizzato (o qualunque altro disponibile) per combattere contro il computer.

Violenza spray...

I combattimenti si svolgono in scenari molto ben disegnati: si va da una scena in un vicolo (con i classici muri dipinti con i graffiti) fino ai posti più strani. I disegnatori hanno scelto una grafica più che mai colorata: sembra PaRappa per Nintendo 64.

Il vicolo è il posto più normale in cui vi trovate a combattere. Da qui in poi le cose si fanno un po' strane. Non chiedeteci che stia succedendo nella foto qui sotto: meglio che non lo sappiate.

Mosse speciali mozzafiato

Una cosa che rende Raguka Kids un gioco eccezionale (oltre alla grafica) è che i vari personaggi hanno apparentemente degli attacchi speciali infiniti. Prima di uno scontro, sceglilete gli attacchi speciali in base all'avversario contro cui dovrete combattere. Si va dalle mosse con le mazze da baseball fino alle macchine! È roba da matti? Ci potete scommettere! Il sistema di gioco è incredibilmente originale e le mosse speciali sono paragonabili a quelle di Darkstalkers.

È come avere Grattachecca e Fichetto sulla propria console!

Intelligente. Non vi aspettavate di essere presi a colpi in faccia con un orologio a cucù, vero?

Sembra che siamo riusciti a scuoiare per benino il ragazzo. Beccati questa!

Questa mossa speciale è simile a un'esplosione in una fabbrica di colori. Grande!

I giovani d'oggi sottovalutano il potere dei libri...

Sembra che il tizio verde finisca a fare da pranzo a qualcuno. Mi sa che è morto...

Il signor Testa a Patata si trasforma in una macchina spara fulmini letale.

Diamoci dentro!

Così come in tutti i migliori picchiaduro più recenti, potrete collegare alcune mosse le une con le altre, in modo tale da creare una combo devastante, capace di azzerare la barra d'energia del vostro avversario nel giro di pochi secondi. Molti giocatori non si prendono la briga di impararle, ma sbagliano, dato che costituiscono la vera chiave del successo.

Morrigan, protagonista della serie di videogame Dark Stalkers, ha guardato troppi film horror. Ora sta reinterpretando una scena di "Trapani satanici" a spese del povero Zangief.

Morrigan si diverte a squadrare le persone, specialmente dopo averle spedite in orbita.

Tirate qualche calcio mentre il vostro avversario è a terra: dovrebbe essere sufficiente per eliminare Zangief.

Riconoscerete tutti i personaggi e buona parte delle mosse, ma la Capcom si è messa d'impegno e ha inserito un bel po' di nuove combo.

Pocket Fighters

La Capcom ci dimostra che i combattimenti alla Street Fighter non sono solo una questione fra colossi come Ken e Ryu...

Quando si affiancano parole come "picchiaduro" e "Capcom" si produce un effetto sconvolgente nella comunità videoludica. Sapendo che è imminente l'uscita di un gioco dove sono presenti combattenti di Street Fighter 2, Street Fighter 3, Vampire Savior e Warzard (quest'ultimo purtroppo mai convertito per PlayStation) i videogiocatori potrebbero addirittura assediare i loro negozi preferiti nell'attesa del grande giorno.

Questa volta, però, la Capcom se ne è uscita con qualcosa di veramente diverso dal suo stile classico. In Pocket Fighters potrete controllare dieci diversi personaggi, ognuno dei quali caratterizzato da uno stile da disegno animato ma, soprattutto, super-deformed. Proprio con questi tipi di personaggi, che vengono chiamati così perché simili a delle caricature, potrete divertirvi per mezzo di un metodo di controllo abbastanza semplificato. Infatti avrete solo tre pulsanti (calcio, pugno e mossa speciale), che rendono il gioco come una boccata d'aria fresca nello stra-abusato mondo dei picchiaduro bidimensionali. Un'altra caratteristica innovativa è costituita dal "Cosplay": a seconda del costume che sceglierete di indossare, cambieranno anche le combo del vostro combattente. Durante gli incontri, inoltre, potrete raccogliere delle gemme (sempre che riusciate a bloccare il vostro avversario il tempo necessario per prenderle) che vi permetteranno di potenziare le vostre mosse speciali e aumentare i vostri poteri. Nel caso non vogliate raccoglierle, potrete sempre rubarle al vostro avversario quando si troverà in difficoltà. Questa versione per PlayStation è una riproduzione quasi perfetta di quel coin-op che ha ingoiato gettoni su gettoni da quando è arrivato nelle sale giochi l'anno scorso. Non si tratta solo di un gioco per ragazzini: mimetizzate sotto quella grafica fumettosa troverete giocabilità e profondità uniche, tali da far impazzire tutti gli appassionati dei picchiaduro.

Non solo a mani nude...

Questi ragazzini, probabilmente, sono stati influenzati dai film di combattimento di Jackie Chan e non useranno soltanto le mani e i piedi per attaccare: anche le pentole in mano loro si trasformano in strumenti di devastazione. Neanche il mitico Tekken3 era arrivato a tanto...

Chiunque abbia ideato questa mossa dovrebbe rivolgersi a un medico. Zangief è attaccato da una armatissima Morrigan: sarà completamente rotto e sanguinante!

La diplomazia non è servita. Neppure il linguaggio duro. Pugni e calci neanche. Per cui, che ne dite di tirar fuori qualche utensile dalla cucina?

Pentole contro picconi: mille volte meglio di qualsiasi incontro di boxe, tipo Tyson contro Holyfield. Noi scommettiamo sul piccone...

È arrivata l'ora che Zangief prenda la rivincita nei confronti delle ragazzine. Se loro possono usare le pentole, dove sta scritto che lui non possa utilizzare qualche sedia?

Utile per far capire a Zangief di non prendersela con le ragazzine. In questo caso viene chiamata in aiuto una tremenda gemella. Ora Zangief non avrà proprio più speranze.

Luci, motore, azione!

I programmatori hanno deciso di utilizzare per le sequenze d'intermezzo dei filmati di alta qualità in 16mm piuttosto che la grafica del computer. Ci avevano detto: "La moda del momento è di utilizzare… sequenze in computer grafica". Volevano però qualcosa di diverso, che i giocatori potessero apprezzare di più. "Le sequenze video dal vivo sono uno strumento molto versatile" – avevano aggiunto. "L'industria cinematografica lo ha dimostrato negli ultimi 100 anni".

La modalità Strategic dà accesso a un arsenale militare più ampio.

Se avete davvero coraggio, diventate anche voi dei folli conquistatori e provate a dominare il mondo!

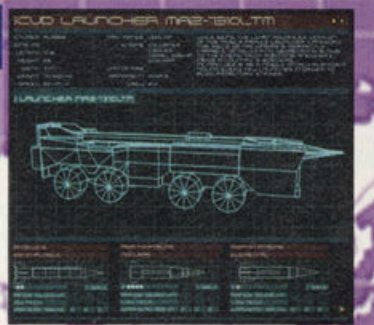
Ecco il comando tattico: la mappa vi dà i dettagli delle zone che avete conquistato.

Global Domination

O si amano o si odiano…i giochi di strategia in tempo reale o ti prendono da matti, oppure ti annoiano da morire. Non c'è via di mezzo, nessun compromesso e non si può restare al di fuori della disputa (OK, voi siete un'eccezione…).

Tutto questo dovrà cambiare con l'uscita di Global Domination, l'ultima realizzazione della Psygnosis per PlayStation. Ciò che rende unico questo gioco è che unisce l'azione frenetica e convulsa dell'arcade con lo spremimento di meningi dei giochi di strategia, motivo per il quale sono tanto odiati o amati. Il vostro obiettivo finale è prendere il controllo del pianeta, un po' come in "Risiko!". Non è un'impresa facile, dato che iniziate il gioco con un esercito non addestrato e con la minaccia opprimente del WOE (World Order Enterprise). A differenza di Risiko!, Global Domination vi permette di selezionare due modalità diverse di gioco. Potete scegliere la via più difficile, prendendo decisioni sulla gestione delle risorse, sul dislocamento delle truppe e sugli attacchi al nemico (sempre che abbiate una pazienza e una precisione certosine). Se però volete una scarica di adrenalina più immediata, potete andare direttamente alla modalità Arcade. Vengono sfruttati, e migliorati, gli elementi base di due coin-up storici: Missile Command e Defender. Il che vuol dire che potete lanciare degli attacchi senza pietà alle altre nazioni, e che l'azione arcade è davvero coinvolgente. Il tutto è reso ancor più avvincente dalle sequenze video che descrivono lo sviluppo della storia (andate alla sezione "Luci, telecamera, azione!"). Ovviamente, anche la modalità Strategic ha i suoi pregi: c'è una gamma più ampia di armi, inclusi sottomarini, corazzate, satelliti, incrociatori e bombardieri. In questo caso il frenetico pigiare sui tasti è sostituito da un'attenta gestione delle risorse e dalla tattica. A differenza di altri giochi di questo filone, dove l'azione si svolge in zone di guerra abbastanza limitate, Global Domination offre un campo d'azione che fa fede al suo nome. Potete iniziare la vostra campagna di guerra in qualsiasi nazione, dall'Egitto alla Cina fino ai potenti Stati Uniti d'America. Inizierete quindi a muovervi lungo tutto il nostro pianeta ma, visto l'alto livello dell'intelligenza artificiale del gioco, non aspettatevi di ricevere un caloroso benvenuto nelle nazioni che attaccherete…

Missilofilia

Come dice il saggio: "Se volete essere i migliori, dovete eliminare tutti gli altri". Ovviamente [illegible] tutti i saggi la pensano co[illegible] caso sono parole[illegible]. Le [illegible] tattiche dipenderanno dall'ar[illegible] a vostra disposizione. I missili [illegible] ideali per [illegible] raggio. Per gli asso[illegible] "interna[illegible]ale" fareste bene [illegible] utilizzare [illegible]ergibile…

Caro programmatore, vuoi aggiungere qualcosa?

Cosa rende Global Domination diverso dagli altri giochi di strategia in tempo reale?

[illegible]era due [illegible] di categor[illegible] giocatori: quelli [illegible]ano la strategia e la gestione delle risorse e gli [illegible] dell'arcade [illegible] la tipica "distruzione in diretta".

Metterà a dura prova l'abilità dei giocatori?

[illegible]are tutto ciò che un giocatore [illegible] potete te[illegible] i vostri riflessi in un frenetico [illegible] vrete farvi in quattro per difendere le [illegible] nel mondo mentre cercate di espandervi e conquistare altri territori.

Ci sono delle caratteristiche particolari?

Il giocatore [illegible] controll[illegible] Abbiam[illegible] introd[illegible] permette di inserire [illegible] giocare in rete fino a [illegible] dal[illegible] oppure si p[illegible] creare un gioco pe[illegible]bilendo [illegible]azioni d'appartenenza [illegible] ogni giocatore [illegible] raggiungere per [illegible]

Nell'angolo rosso, l'Imperatore della lotta, il Re del combattimento, ecco a voi...

In questo preciso istante, dall'altra parte del pianeta, uno dei nostri amici giapponesi tira fuori un'altra moneta dalla tasca e si appresta a fare un'altra partita, ripromettendosi che sarà l'ultima. Appena inserisce il gettone, si ritrova nel più classico e nel più violento dei videogiochi di combattimento.

Ci sono esplosioni pirotecniche che fanno da contorno alle combo.

I fan di Street Figther in Europa troveranno in questo nuovo gioco delle novità più i cari, vecchi, personaggi fuori di testa dell'originale. Sebbene i controlli e lo schermo siano rimasti praticamente uguali, il gioco propone un nuovo

Street Fighter EX 2

A quanto pare, Blanka non scherza.

sistema di Attacchi Speciali, Tecniche Segrete e Super Combo. Ci sono anche le opzioni "cancel" e "break". Questa nuova versione è un ulteriore passo in avanti nella storia di questa serie di picchiaduro. I veri appassionati del gioco saranno entusiasti del ritorno di Blanka, il re assoluto del combattimento. Nella sua stupenda grafica poliginale, è pronto a fare a pezzi la marmaglia con i capelli alla moicana che incontra nel corso del gioco. Il primo motivo per cui vale la pena acquistare Street Figther EX 2 è che ci vogliono due round per vincere in questo gioco, che ha un totale di otto livelli e 14 personaggi da poter scegliere. Oltre ai soliti pugni, calci e salti, avete la possibilità di sfoggiare una serie di attacchi alle gambe e nuove tecniche di lancio. Dal punto di vista visivo questo gioco tocca delle punte mai raggiunte prima. La grafica di Street Figther EX 2 non va tanto per il sottile: ci sono degli incredibili effetti pirotecnici quando si effettuano le mosse Super Combo. La grafica del gioco ricorda quella degli "anime giapponesi", e ben si sposa con l'azione del gioco. Il gioco è pieno di piccoli tocchi di classe: se lanciate correttamente il vostro personaggio, si getterà proprio verso il vostro punto di vista. Lo schermo si spaccherà in mille pezzi e non potrete fare a meno di sussultare sulla sedia. La vostra espressione un po' preoccupata verrà rasserenata dal fatto che Street Figther EX 2 è basato sull'hardware della PlayStation. Aspettatevi quindi una conversione del gioco a breve termine.

Ryu sta facendo davvero male al tizio verde.

Il gruppo

Il gruppo di programmatori di Street Figther EX 2 è formato da persone che hanno lavorato in precedenza per due giganti del panorama dei videogiochi: la Square e la Capcom. Il nome della casa di produzione è Arika, e occupa gli ex studi Ebisu della Square. La maggior parte dei programmatori tende a semplificare i giochi per rendere facile la vita ai novizi dei picchiaduro. La Arika ha seguito una strada completamente diversa: ha realizzato un gioco per i vecchi fan di Street Figther con tutte le caratteristiche che tanto piacciono a noi "pigia-tasti" incalliti. La loro scelta è stata azzeccatissima... il gioco ha già superato Street Figther 3 in Giappone, quindi aspettatevi qualcosa di davvero speciale.

Mettete due principianti di Street Figther l'uno contro l'altro e questo sarà il risultato. Tutti e due a vuoto, completamente...

Il ritorno di Blanka farà esultare schiere di fan del gioco. Il nostro energumeno verde è uno dei favoriti del pubblico.

Uno dei personaggi più famosi del panorama dei picchiaduro. Non sarebbe la stessa cosa senza di lui.

Il futuro

La strada dei picchiaduro però non finisce qui...La Capcom ha annunciato la realizzazione di un ulteriore capitolo di questa saga spaccaossa (cercate di fare mente locale, la cosa si sta facendo un po' complicata). Il loro ultimo prodotto, Street Figther Zero 3, sostituirà Street Figther 3 nelle sale giochi. Street Figther 3 non ha avuto il successo che si aspettavano, ma questo nuovo prodotto dovrebbe alimentare nuovamente la popolarità della serie Street Figther tra gli appassionati dei coin-op picchiaduro. Verrà impiegata lo stesso sistema di gioco di Street Figther Zero 2 e ci saranno molti dei suoi personaggi.

L'intelligenza artificiale arriva sotto forma di Pet in TV. Poi c'è il bizzarro Medievil con il suo eroe scheletrico. Se siete alla ricerca di un po' di strategia in tempo reale date un'occhiata a X-Com Interceptor, ma per un divertimento totale non perdete Space Circus.

PET IN TV

PER PlayStation
DA SONY
QUANDO Agosto

DESIGN INIZIALE | CODICE | PLAYTESTING | DEBUGGING | VERSIONE FINALE

Questo strano tizio è la vostra guida al mondo di Pet. Vi insegnerà a insegnare, o qualcosa del genere.

PRIME IMPRESSIONI

Il vostro iniziale stato d'animo nell'avere un piccolo cucciolo virtuale sullo schermo può benissimo essere uguale al nostro: un orrore assoluto. Vogliamo sparare alle cose, vogliamo guidare auto veloci, vogliamo volare con le astronavi! Tuttavia, dopo essere stati più o meno un'ora in compagnia del vostro nuovo amico, troverete difficile resistere al fascino di insegnargli nuovi trucchi. La mia unica preoccupazione è sapere quanto durerà l'interesse per questa novità. Sapremo la risposta se il nostro amico sarà ancora vivo il prossimo mese.

Più divertente di un cucciolo e non dovrete rimediare alla confusione creata addestrando il piccolino a casa: fate conoscenza con il vostro nuovo amichetto...

La più recente infornata di giochi d'azione, di sport e di strategia ha portato a delle lamentele da parte di una nuova razza di ragazze conosciute come le vedove del PlayStation. Si sentono trascurate perché i loro ragazzi trascorrono più tempo giocando piuttosto che con loro. Con Pet in TV potremmo veder nascere il gruppo degli orfani della PlayStation poiché i genitori, ossessionati dall'accudire il loro nuovo bambino virtuale, potrebbero dimenticarsi di quelli veri.

Pet in TV vi da la responsabilità di prendere un cucciolo sbadato e di insegnargli a sopravvivere durante i suoi viaggi attraverso vari mondi, esplorando e interagendo con i relativi ambienti. Si inizia con cose elementari (come mangiare, scavalcare un muro, raccogliere delle cose) e si va avanti con elementi di difficoltà superiore. Il vostro piccolo amico vi chiederà consigli ed eseguirà una particolare azione a seconda se gli permetterete di fare di testa sua o se gli direte come comportarsi.

Il gioco è tutto basato su icone e manca seriamente di quella azione martella-pulsanti che ti fa saltare su dalla sedia ma possiede quel tipo di fascino da gioco 'carino' e di giocabilità tipo 'è qualcosa di diverso' che hanno fatto di Parappa the Rapper un tale successo. I puzzle che incontrate man mano che avanzate nei mondi sono difficilmente molto complessi e mantenere vivo il piccolino è un compito piuttosto semplice (basta mandarlo a casa e tutto si aggiusta). Ricordate, però, che i Tamagochi vi davano persino meno da fare e sono stati venduti in milioni di pezzi, quelle fastidiose piccole canaglie! L'essenza del gioco è di trovare i chip di intelligenza artificiale che sono disseminati nei sette mondi che potete attraversare, ma che diventano quasi secondari rispetto al mantenere in vita il vostro amico e all'insegnargli come comportarsi nelle varie situazioni. Aspettatevi momenti di grande umorismo come quando proverete a minacciare un muro di mattoni o quando mangerete qualcosa che somiglia in maniera sospetta ad un ammasso di... materia di scarto di cane fumante: cose che capitano mentre sia voi sia il cucciolo state cercando di capire come vanno le cose.

Senza armi, senza sangue e con poca azione questo gioco potrebbe avere difficoltà a battersi con i blasonati pezzi grossi che ci sono in giro in questo momento. Noi, tuttavia, pensiamo sia un vero spasso osservare il proprio pupillo digitale mentre prova a calciare e annusare la roba che non gli va a genio. Vi diremo di più il prossimo mese.

Le icone in fondo allo schermo si riferiscono alla sua salute e alla sua felicità mentre si avventura in un altro viaggio, con voi ai posti di comando.

Pet in TV ● Magic and Mayhem ● The Unholy War ● Akuji ● X-Com Interceptor ● WWF Warzone ● Jimmy White 2: Cueball ● Space Circus ● Glover

PRIME IMPRESSIONI
Non possiamo fare altro che attendere trepidanti. Osservate la quantità di lavoro messa nella grafica del gioco, l'uso delle fonti di luce, delle trasparenze, degli effetti e dei poligoni e come tutto insieme crei un tale, eccezionale impatto visivo.

Forza, quattrossa, colpiscili con la tua ascia! Hai un'importante missione da compiere dall'oltretomba.

PER	
DA	Sony
QUANDO	Autunno

DESIGN INIZIALE — CODICE — PLAYTESTING — DEBUGGING — VERSIONE FINALE

MEDIEVIL

I personaggi dei videogiochi possono essere carini e simpatici (Mario, Crash, Gex), estremamente sexy (Lara... e chi altro?) oppure semplicemente duri ed eroici (Chris Redfield e il suo successore Leon). La figura scheletrica di Sir Daniel Fortesque non lo rende un candidato di spicco per entrare nella storia dei videogiochi.

Comunque, ha una buona ragione per sembrare un po' disfatto: anni di rigor mortis, putrefazione e sepoltura possono ridurre un poveraccio in questo stato. L'ultima volta che Sir Fortesque ha camminato sulla terra era un paladino di Re Peregrin, l'uomo che scacciò il malvagio stregone Zarok. Appunto, scacciato.... ma non distrutto. Adesso Zarok è tornato e ha scatenato la sua personale e malefica magia sul popolo di Gallowmere, imprigionandolo in una notte eterna, con i suoi cittadini trasformati in folli e la terra invasa da demoni e non morti. Non soltanto la magia di Zarok ha risvegliato corpi in putrefazione con malvagi propositi, ma ha anche rianimato l'eroico Sir Fortesque. Ora non è niente di più di uno scheletro, con il suo spadone impugnato saldamente nell'ossuta mano, pronto a salvare nuovamente Gallowmere dalla malvagità di Zarok. La prima cosa che noterete di questo gioco è la sua aria da disegno animato gotico. Se siete fan di Tim Burton, avrete già constatato la somiglianza con il film The Nightmare Before Christmas. Sir Dan, però, dovrà affrontare oltre cinquanta tipi di creature, alcune diverse da qualsiasi cosa abbiate mai visto prima. C'è un gigantesco demone fatto di vetro dipinto, per non parlare di una enorme zucca tentacolata con la quale dovrete vedervela prima di riuscire a mettere le mani sul malvagio Zarok. Con avversari come questi, inoltre, non è una sorpresa scoprire che il gioco predilige gli affettamenti di zombie ai tradizionali elementi in stile platform o puzzle. In questo modo i fan della frenetica azione da picchiaduro dovrebbero sentirsi a casa propria.

L'unico eroe che può salvarci tutti arriva dall'oltretomba...

Aspettatevi una grafica che non avete mai visto prima su una PlayStation. Guardate quegli effetti di luce!

PER PC
DA Microprose
QUANDO Agosto
DESIGN INIZIALE CODICE PLAYTESTING DEBUGGING VERSIONE FINALE

PRIME IMPRESSIONI

Non siamo mai stati appassionati della serie X-Com, ma questo vi fa scorrere l'adrenalina. Il combattimento spaziale, completamente in tempo reale, assieme alla possibilità di personalizzare i propri armamenti, dovrebbe garantirgli di emergere tra la folla dei concorrenti. Un mix di azione e strategia che sembrerebbe esplosivo.

Va bene la strategia, ma volete mettere con la soddisfazione di devastare una flotta aliena nello spazio?

La ricerca è la chiave verso armi più potenti, e quindi verso la sconfitta di nemici sempre più cattivi.

X-COM INTERCEPTOR

Al suo terzo episodio, la serie degli X-Com era ancora pericolosamente identica a tutti i suoi predecessori visti su console e PC. Per fortuna, alla sua quarta apparizione qualche bel cambiamento c'è: X-Com entra finalmente nella grande famiglia dei giochi in tempo reale.

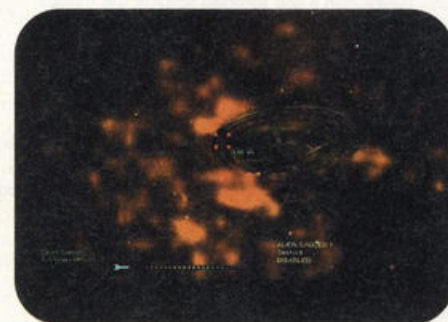
Non solo la vecchia interfaccia basata sui turni è stata sostituita con una in tempo reale, ma è anche stata aggiunta una sezione di combattimento spaziale alla Wing Commander. Gli appassionati di strategia che hanno sempre fedelmente seguito la serie comunque non temano: il gioco non ha perso la sua enorme componente gestionale, né la parte di ricerca, di costruzione di armi e mezzi che ha finora tenuto in allenamento i loro neuroni.

Ogni vostra missione ha un'influenza su quanto succede nel resto del gioco. Per esempio, ogni mezzo che perdete e ogni missile che sparate dovrà essere in qualche modo rimpiazzato. E le partite hanno uno svolgimento assolutamente non lineare. Sta a voi giudicare quando avrete i mezzi per passare all'offensiva o quando invece dovrete limitarvi a contenere gli attacchi nemici. Ovviamente, più soldi investite e più ricerca potete fare nelle vostre basi per potenziare l'equipaggiamento a disposizione. Alcune delle armi sono belle cattive, ma ci sono molti trucchetti che potete sviluppare, come quello che, utilizzato opportunamente, può lasciare i poveri alieni a sparare a delle ombre. Ci sono sette tipi di astronavi, e ognuna può essere personalizzata con i frutti delle vostre ricerche. Una volta approntata potrete portarla direttamente in combattimento, con un massimo di cinque altri velivoli a guadarvi le spalle. Altre buone nuove riguardano tutti quelli con un bel portafoglio, che si possono permettere una bolletta del telefono sostanziosa e un buon modem. X-Com ha una modalità deathmatch via modem, che vi consente di equipaggiare un'astronave con il non plus ultra dell'armamento e portarla subito in volo a combattere nell'universo virtuale costituito dai giocatori che vorranno combattere contro di voi in rete. Per una volta vi potrete dimenticare del futuro della razza umana e pensare alla vostra gloria. Quest'ultima opzione è la ciliegina sulla torta di un gioco che, probabilmente, non avrà problemi a replicare i successi dei suoi predecessori.

Non vediamo l'ora...

Gli alieni di Independence Day o di Starship Troopers sono degli orsacchiotti in confronto a questi.

Salve, siete una razza aliena e volete conquistare il mondo? Prego, mettetevi in fila laggiù...

Gli alieni complottano a tempo pieno contro la razza umana: dovrete decidere come colpirli e dove.

PRIME IMPRESSIONI

Space Circus ci piace già, con l'originalità del soggetto e la sua grafica divertente. Tra tutti i platform 3D che tentano, senza riuscirci, di emulare Mario, questo sembra avere qualcosa di speciale. L'unico rischio è che non si riveli giocabile quanto gli scenari e i buffi personaggi fanno sperare. Tenetelo d'occhio, quando ne uscirà la versione definitiva.

Starshort, l'eroe di Space Circus, può correre, saltare, nuotare e arrampicarsi. Può anche sfruttare le sue abilità da giocoliere e lanciare stelle.

PER	PC, N64
DA	Infogrames
QUANDO	Ottobre

DESIGN INIZIALE · CODICE · PLAYTESTING · DEBUGGING · VERSIONE FINALE

SPACE CIRCUS

Venghino, venghino, siorri e siorre! Ecco il più grande spettacolo della galassia!

Il Nintendo 64 sta per ricevere, proprio dalla compagnia che ci ha dato il primo platform 3D, una nuova ondata di platform "tenerosi", che seguono un po' la strada tracciata da Mario. Le stelle di Banjo-Kazooie, Gex 3D, Earthworm Jim 3D, Tonic Trouble, Conker 64 e Buck Bumble stanno per arrivare e hanno tutti con uno stile che ricorda un po' i disegni animati della Warner Bros.

Questo Space Circus della Infogrames sembra in grado di reggere il confronto con i suoi più blasonati concorrenti, specie per quanto riguarda l'originalità. Invece di passare il tempo a raccogliere bonus e monetine, qui dovrete attraversare lo spazio alla ricerca di nuove attrazioni per il vostro show. Nei panni di Starshort, il giocoliere dello Space Circus, dovrete viaggiare per la galassia alla ricerca di animali strani e incredibili attrazioni, per creare il più grande spettacolo dell'universo e salvare così il circo dalla bancarotta. I problemi ovviamente ci sono: i vostri concorrenti del Virtua Circus. Cercheranno di fare man bassa di tutti i numeri più interessanti, distruggendo quanto di bello troverete nei vostri viaggi. Il soggetto però non è l'unico lato buffo e originale del gioco.

Durante le vostre esplorazioni visiterete numerosi pianeti e incontrerete qualcosa come 3.000 diversi e assurdi personaggi. Potrete conversarci, recuperare informazioni e, grazie ai vostri compagni robotizzati, Willfall e Willfly, svolazzare per i vari mondi. Dato che in ogni istante potrete prendere e volare su un altro pianeta con la vostra astronave, il gioco risulta molto meno lineare della maggior parte dei platform. La Infogrames ha dedicato molto impegno a dare al gioco uno stile del tutto particolare, molto da disegno animato e assurdo, con tutta una serie di divertenti personaggi che testimoniano lo sforzo creativo compiuto dai programmatori. L'originalità e diverse ottime trovate rendono Space Circus uno dei giochi più interessanti di quest'anno.

Starshort deve svolazzare di pianeta in pianeta per trovare le attrazioni del circo. Gli uomini del Virtua Circus, però, gli metteranno i bastoni tra le ruote.

Il pianeta Primitron è ricoperto da giungle ed è pieno di animali selvatici.

Aspettatevi un bel po' di assurdi personaggi in questo disegno animato.

primizie

L'eterna ricerca di informazioni collegate al mondo dei giochi porta i collaboratori di Games Master in ogni angolo del globo (abbiamo raggiunto addirittura Cernusco S/N questo mese!). Siamo un'intrepida compagnia che non si ferma davanti a niente pur di portarvi le ultime notizie e mostrarvi il meglio del mondo dei videogiochi, e questo mese abbiamo pescato...

MAGIC AND MAYHEM

PC

Gli artefici dei primi tre giochi della serie X-Com sono tornati alle loro umili origini con Magic and Mayhem. È un gioco di combattimento tattico dove potenti maghi portano un inferno di distruzione su un mondo pieno di misteriose creature. È un gioco in tempo reale molto movimentato, divertente e veloce, pieno di ambienti da esplorare e battaglie da affrontare. L'intelligenza artificiale impara dal vostro modo di giocare costringendovi a non comportarvi ripetutamente nella stessa maniera mentre le missioni offrono l'azione più feroce che uno stregone possa sognare. Potrebbe rappresentare il prossimo evento tra i titoli per PC.

- Strategia
- Virgin
- Estate

THE UNHOLY WAR

PlayStation

Nel pianeta Xsarra, la pace tra i Teknos e gli Arcanes è stata imposta per anni da un semplice trattato. Quest'ultimo impone che nessun bambino nasca da un qualsiasi rapporto tra le due razze, ma i gemelli Vail e Jaron sono frutto di una di queste unioni e sono cresciuti come aspri nemici. Potete prendere il controllo di una delle due fazioni e inoltre avrete la scelta tra due differenti modalità di gioco. Potrete lasciare che il computer sistemi uno dei campi di battaglia casualmente oppure potrete, a turni con il vostro avversario, posizionare le vostre truppe prima di lanciare l'attacco. Solo una razza potrà sopravvivere alla carneficina.

- Settembre
- Crystal Dynamics
- Strategia

AKUJI THE HEARTLESS

PC

PlayStation

Ucciso nel giorno delle nozze da suo fratello, Orad lo stregone voodoo, Akuji si trova intrappolato all'inferno. La sua unica speranza di fuga è di individuare gli spiriti dei suoi antenati e usare i loro poteri per infrangere le barriere tra l'oltretomba e il suo pianeta natale di Mamora.
Promette di essere un gioco stupendo graficamente che unirà lo schema delle tradizionali avventure con un tocco di magia. Nei panni di Akuji, sarete in grado di prendere il controllo di altri corpi, scatenare il fuoco sui vostri avversari ed evocare demoni. Occhio agli artigli retrattili di 20 centimetri del ragazzo!

- Settembre
- Crystal Dynamics
- Avventura d'azione 3D

WWF WARZONE

PlayStation

Sembra che alcune persone possano trarre piacere dal vedere combattere l'uno contro l'altro dei personaggi vestiti con costumi curiosi. O almeno così la Acclaim deve pensarla, dato che ci propone un'altra dose di azione WWF con Warzone. Questa volta potete scegliere la vostra star della WWF e combattere fino allo stremo nei ring, all'interno di gabbie e (che spasso) usando delle armi. I personaggi sono più grandi del solito e alcune delle mosse sono esageratamente violente: è proprio per questo motivo che giochi simili possono risultare divertenti. Sembra già migliore del lavoro svolto in WCW quindi se siete dei fan di questo sport, questo potrebbe proprio essere quello che fa per voi.

- Picchiaduro
- Acclaim
- Estate

JIMMY WHITE 2: CUEBALL

PC

I videogiochi sul biliardo non sono niente di nuovo, ma ciò non rende meno divertente il lanciare le palle una contro l'altra con armoniosi meccanismi newtoniani. Jimmy White 2 vi offre una buona quantità di giochi da pub, inclusi la dama, le boccette e i dardi.... c'è persino un juke-box sistemato in un angolo. Potete interagire con la maggior parte delle cose che vedete mentre gironzolate da una stanza all'altra... libri, interruttori della luce e il cabinet di un videogioco che non è niente di meno che la versione originale di Dropzone. È l'ideale se non volete avere la scocciatura di uscire per andare al pub.

- Giochi da pub
- Virgin
- Agosto

STAR WARS: FORCE COMMANDER

PlayStation

Doveva succedere. Star Wars incontra Command & Conquer. Force Commander è un gioco strategico in tempo reale che rimpiazza i mini carri armati e i mini soldati della Westwood con mezzi militari e truppe presi da uno dei più grandi film della storia. Prenderete il controllo dei Ribelli o dell'Impero, dispiegando e guidando le vostre forze attraverso missioni che abbracciano tutti e tre i film, compreso quello spettacolo di laser che è la ritirata dei Ribelli su Hoth in "L'Impero colpisce ancora". Il gioco è predisposto per l'accelerazione 3D e prevede telecamere mobili e prospettive che danno risalto ai momenti caldi della battaglia, facendo sembrare il tutto speciale come solamente Guerre Stellari può essere.

- Strategia
- Virgin/LucasArts
- Inverno

CAPCOM GENERATIONS

PlayStation

L'ultima software house a fare l'autostop per tornare a retrolandia, la Capcom, ha una carrettata di classici da rispolverare e da ridistribuire. Ghosts N' Goblins è un superbo platform d'azione a scorrimento laterale, probabilmente meglio ricordato come quello che vi faceva correre in giro in mutandoni a Y quando l'armatura del vostro Cavalleresco personaggio andava distrutta. Questa collezione contiene l'originale Ghost & Goblins, il seguito Ghouls N' Ghosts e l'ultimo della serie, uscito solamente per Super NES: Super Ghouls N' Ghosts. Queste tre uscite vecchia scuola e ultra complicate saranno riunite in un CD insieme a un sacco di informazioni generali, materiale artistico e una musica remixata.

- Retro
- Virgin/Capcom
- Settembre

GLOVER

Nel divertente mondo arcade di Glover la situazione si è fatta un po' acida da quando lo Stregone, mentre miscelava delle pozioni, ha scaraventato i sette cristalli di energia delle città e i suoi guanti in tutte le direzioni.
Facendo la parte di uno dei suoi guanti avete il compito di riunire tutti i sette cristalli evitando nel frattempo l'altro guanto, che è malvagio. Dovrete semplicemente guidare il guanto attraverso sei mondi pieni d'azione per riportare pace e armonia al regno. Questo è il primo gioco della Hasbro per Nintendo 64 e promette di essere divertente.

- Platform
- Hasbro
- Ottobre

CARMAGEDDON 2

Il primo Carmageddon è stato un gran gioco che ha raccolto un mucchio di premi. Sorprendentemente l'idea di investire i pedoni con la vostra auto ha messo in moto la fantasia dei giornalisti scandalistici. Con la distribuzione di Carmageddon 2 potrete aspettarvi una vera e propria tempesta scatenata dai giornali.
Più grande, più esagerato e in complesso più sanguinolento di prima, vi permette persino di addentrarvi nelle strade con una mietitrebbiatrice riducendo i passanti in simpatici cubetti. Sarà un inferno. Potete essere certi che se ne farà un gran parlare.

- Guida
- SCI
- Inverno

WIRED

Le schermate di questo puzzle d'azione in 3D promettono veramente qualcosa d'eccezionale. Colori vibranti e personaggi con un look eccentrico dovrebbero aiutare a farne un vero successo.
Giocando su di una griglia in 3D nei panni di uno dei sei buffi personaggi avrete il compito di conquistare tutto il suolo possibile. Dovrete evitare trappole, blocchi e oltre 50 nemici, piazzati strategicamente per fermare la vostra ricerca. Quando il tempo scade il giocatore con il maggior territorio conquistato vince e avanzate tutti al prossimo livello.

- Puzzle game
- SCI
- Inverno

VIVA FOOTBALL

Mentre smaltite i postumi della Coppa del Mondo, potreste essere perdonati per aver pensato che l'ultima cosa di cui proprio ora abbiamo bisogno è un'altra simulazione di calcio. Gli sviluppatori di Viva Football non sarebbero però d'accordo. Hanno infatti tentato di ricreare impeccabilmente la passione e l'eccitazione per questo re degli sport. I giocatori possono aspettarsi un controllo completo per merito dell'esclusiva impostazione del gioco. Essenzialmente ciò assicura passaggi altamente accurati e un preciso controllo di palla. Quindi, se siete alla ricerca di qualcosa che allontani le delusioni calcistiche, questo potrebbe fare al caso vostro.

- Calcio
- Virgin
- N.D.

C&C RED ALERT RETALIATION

Sicuramente una delle serie di videogiochi di maggior successo di tutti i tempi. I progettisti originari di Red Alert forniscono ai fan avidi di strategia entrambi i dischi d'espansione Counterstrike e Aftermath nonché 34 nuove missioni in solitario. Il divertimento non finisce lì: ci saranno anche 100 nuove mappe in modalità multi-player oltre che le missioni nascoste Giant Ant Missions. Nelle missioni Counterstrike troverete tre nuove unità per il gioco in singolo mentre nelle missioni Aftermath ce ne sono sette che possono essere usate sia nella modalità a un giocatore sia in quella multi-player. I fan dei giochi di strategia si commuoveranno nel vedere il livello raggiunto con questi miglioramenti. Se siete nuovi del genere questo potrebbe rappresentare l'acquisto ideale.

- Strategia
- Virgin
- N.D.

SPELLCROSS

Sigh... quelle Forze delle Tenebre vi rendono proprio la vita difficile. Ringraziate la vostra buona stella di avere l'Alleanza Mondiale... l'ultima speranza della specie umana. Con uno stile tipo Command & Conquer e con l'aggiunta di elementi mistici alla Dungeons & Dragons e sequenze animate veramente impressionanti, il gioco vi dà la possibilità di fare carriera e di lanciarvi alla scalata delle posizioni di comando. Al susseguirsi delle promozioni le vostre responsabilità aumentano e così anche le sfide che fronteggiate. Mi ricorda qualcosa...

- Strategia
- SCI
- Autunno

STAR WARS: ROGUE SQUADRON

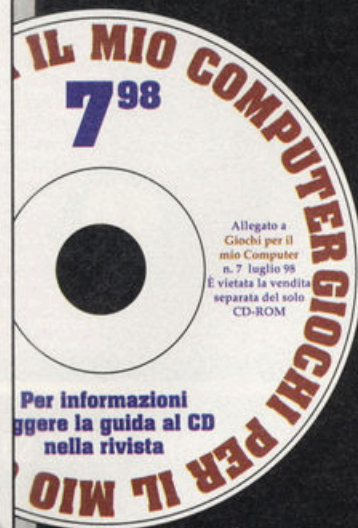
Finalmente la possibilità di ESSERE Luke Skywalker! Ambientato tra i film: Guerre Stellari e L'Impero Colpisce Ancora, l'ultimo epico prodotto della LucasArts è uno sparatutto d'azione 3D che vi mette al comando delle migliori astronavi dei Ribelli nella lotta contro il potere dell'Impero. Prendete parte a missioni che variano da attacchi in grande stile a perlustrazioni, da scorte a drammatici salvataggi, tutte compiute in luoghi che riconoscerete dai film.
La Lucas vi promette moltissimi effetti spettacolari ed epici scontri e battaglie con il suo motore di volo 3D nuovo di zecca. Non vediamo l'ora.

- Sparatutto
- Virgin/LucasArts
- N.D.

MOTOCROSS

La cruda e adrenalinica azione delle gare di motocross sta correndo a tutta velocità verso la vostra PlayStation trascinata da vorticose nubi di polvere e vi offre un terreno realistico che si consuma a ogni successivo giro. I salti e le piste sono state progettate dal guru del motocross Jeremy McGrath. Evviva!

- Guida
- Acclaim
- N.D.

E' IN EDICOLA
LA TUA RIVISTA DI GIOCHI

COSTA SOLO 9.900 LIRE
CON UN CD ROM PIENO DI GIOCHI DA PROVARE SUBITO SUL TUO COMPUTER

Recensioni

Games Master si è accaparrata tutti i più affidabili esperti del settore per scovare, testare e recensire per voi i migliori titoli del momento. All'interno di ogni recensione troverete tutte le notizie sul gioco, tante foto e soprattutto una completissima Barra del Giudizio che riassumerà per voi il giudizio del nostro esperto sul gioco in questione.
La Barra del Giudizio, un po' meno "spezzata", è fatta così:

TITOLO DEL GIOCO
VERSIONE RECENSITA Sistema
GIOCATORI 1, 2, ecc.
DA Produttore
PREZZO Se disponibile
USCITA Mese

GRAFICA 82 — La qualità grafica del videogioco: le animazioni, gli sprite, i fondali...
SONORO 86 — Come sono gli effetti sonori? La colonna sonora è da MTV Award?
IL GIUDIZIO — In sintesi, un giudizio sul videogioco, le sue pecche e i suoi punti di forza.

GIOCABILITÀ 93 — Sarà frustrante trovare le mosse o l'adrenalina scorrerà a fiumi mentre giocherete?
LONGEVITÀ 78 — Qui vi diciamo quanto vi ci vorrà prima di essere nauseati dal gioco e pensare di scambiarlo.
GLOBALE 87 — La resa dei conti. Tutto il videogioco in un solo numero. Croce e delizia da maneggiare con gran cura

Legenda

La Barra del Giudizio raccoglie le informazioni sintetiche riguardo alla valutazione del gioco recensito. I voti sono percentuali e i prezzi, quando disponibili, sono puramente indicativi.

Semplice, no? Poi c'é la Barra di Sistema, che dice per quale piattaforma il gioco è disponibile, ci sono le nostre schede che parlano dei power up, delle special feature, dei personaggi, e poi... insomma, voltate pagina e buttatevi a capofitto fra le preziosissime recensioni di Games Master!

WORLD CUP '98

MALEDIZIONE A QUEI RIGORI...

PAG. 42

recensione

L'opinione di GM sui titoli più caldi del mese

DISPONIBILE PER: PC, PlayStation (VERSIONE RECENSITA), Saturn, Dreamcast, MD, N64

La versione per Nintendo 64 di World Cup '98 è stata convertita da Software Creations.

WORLD CUP '98

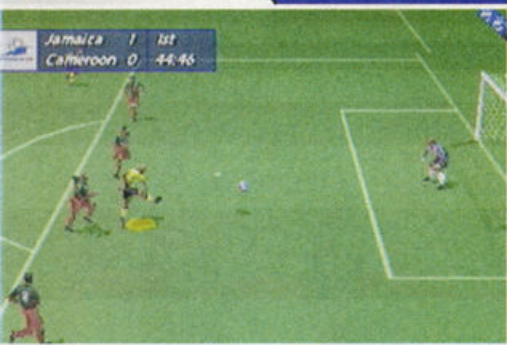
Insoddisfatti dei mondiali? Niente paura, è arrivato il titolo che ci permetterà di rifarci...

Tre gol contro la Tunisia a 20 minuti dalla fine. Avrebbero dovuto infilarne sei. Un'altra stilla di saggezza calcistica da parte di Games Master.

Il signor Shearer dà uno splendido inizio dalla sua World Cup. Ci sono un sacco di sequenze di esultanza.

Non potete dire nulla contro delle visuali eccezionali come queste. I replay di World Cup '98 sono una gioia a vedersi.

I portieri di World Cup possono parare la palla oltre la traversa saltando come gatti.

Elegante presentazione e l'ufficiale mascotte gallinacea. Nulla da dire.

Beh, non si sono esattamente addormentati sugli allori vero? Appena cinque mesi dopo FIFA: Road to the World Cup, un nuovo gioco Electronic Arts della serie FIFA è pronto per svuotarci i portafogli, nella forma di World Cup '98. Non ha quelle quattro lettere famose nel nome ma è ancora il gioco di calcio che tutti avevano già adocchiato (e il gioco che ogni altra casa del mondo avrebbe voluto avere in pugno). World Cup '98, però, è a dire il vero in alcuni elementi la versione ridotta di Road to World Cup. Non vogliamo con questo dire che non ha tutte le carte necessarie (giocatori veri, squadre, formazioni, telecronache o presentazioni), anche perché le ha. Piuttosto, quel che gli manca è il database delle squadre onnicomprensivo e fortemente invidiato che invece ha Road to World Cup. Si tratta di un fatto naturale, forse, visto che questo è un gioco che si riferisce alla Coppa del Mondo, eppure questa esclusione divide il gioco a metà.
Accettato questo, caricherete World Cup '98 e verrete stupiti ancora una volta dai prodotti della Electronic

Personalizza

Potrete creare i vostro giocatori meglio del barone Frankestein con questa opzione di World Cup '98. Buon divertimento!

Prendete qualsiasi giocatore di qualsiasi squadra dei mondiali e potrete modificare il suo aspetto, creando un super-calciatore o uno scherzo della natura. A voi la scelta.

Quindi, dopo che avrete creato il vostro giocatore ideale potrete modificare a vostro piacimento i suoi attributi da una lista di abilità predefinite.

Se ancora non vi piace, ritornate alla vostra squadra e riselezionate i vostri giocatori. Il gioco vi dà dei giocatori in più che potrete scegliere e rinominare, per includerli nella schiera dei vostri giocatori preferiti.

Sul Nintendo 64...

Ancora una volta i possessori di Nintendo 64 ottengono la versione peggiore di tutte, e di un ampio margine. È frustrante, particolarmente alla luce di Forsaken, recensito nel numero scorso, la cui versione per Nintendo 64 era la migliore di tutte. Esattamente come Road to World Cup, FIFA a 64 bit non solo difetta delle finezze delle sue controparti su PlayStation e PC, ma anche della stessa giocabilità. Peccato! Alla mancanza di finezze possiamo anche passar sopra, ma un motore di gioco lento, dei giocatori male animati e terribili problemi di "scaling" (cioè quando sembra che scenari solidi si muovano). Abbiamo anche un sistema di controllo complicato, difficoltà anche solo a passare la palla e una modalità di replay assai triste (dove la telecamera non vi fa vedere bene il goal), che sono difficili da accettare. Perché, dunque? Beh, convertendo per Nintendo 64 World Cup '98, è comprensibile che ci debbano essere dei tagli nei poligoni, nelle musiche, nella telecronaca e nei filmati. O.K. Ma perché il gioco in se stesso deve essere differente? I passaggi su Nintendo 64 sono così inadeguati che presto imparerete a evitare questa opzione a tutti i costi e, invece, utilizzerete lo scatto per portare la palla da un lato all'altro del campo. Il tackle semi-automatico è stato ridotto così tanto che ora è facilissimo segnare dalla stessa posizione ogni volta. In fondo il gioco non è comunque male ma perché, su una macchina potente il doppio, la versione Nintendo 64 di World Cup '98 non solo deve avere la metà dell'aspetto ma anche della giocabilità delle altre versioni? Forse solo la Electronic Arts lo sa. Che sia un X-File?

62%

Su PC...

Il punto delle versioni PC di FIFA è che,
a) i possessori di PC non hanno una grande gamma di scelta quando si parla di giochi di calcio, e quindi FIFA è spesso la strada normale da intraprendere, e b) a causa dell'hardware (per esempio la scheda acceleratrice 3dfx), la versione PC del gioco ha sempre l'aspetto migliore.
Naturalmente, la grafica non fa da sola un buon gioco, ma la bellezza della grafica di World Cup '98 su PC non può non essere menzionata. I giocatori e gli stadi sono tanto dettagliati da far cadere le mascelle. Guardate semplicemente l'arbitro mentre tira fuori il cartellino. Guardate la sua faccia!
È semplicemente magico, e non importa quante volte ci giocherete, ogni volta vi commuoverete a vedere la qualità di tutto questo.
Il gioco in sé è molto simile alla versione PlayStation. I giocatori sembrano avere animazioni in motion-captrure più articolate ma, a parte questo, ci sono ancora le stesse cose. Oltre a essere bellissimo da guardare, World Cup '98 è quindi assai piacevole da giocare.
Non ha la sostanza di World League Soccer ma dà la pista a Bomba: 98 (che su PC è piuttosto deludente) e, con la sua appetibile licenza, spicca tra i titoli di calcio da comprare.

84%

Arts. Filmati in full motion video a getto continuo e meravigliose riproduzioni, presentazione di ogni stadio e la mascotte di quest'anno che ci accompagna in giro. Peccato per la colonna sonora dei Chumbawamba. Tutti noi preferivamo "Song 2" dei Blur in Road to World Cup. Comunque, non potrete avere tutto nella vita, e la musica della Electronic Arts vi riconcilierà con l'audio.
Nel resto del gioco, le cose sono rimaste più o meno le stesse. Il sistema di qualificazione per la Coppa del Mondo è stato rimpiazzato con la competizione stessa e il sistema manageriale dello spogliatoio è

solamente una pallida ombra di quello degli International Superstar Soccer della Konami. Comunque, il computer sceglie una strategia ideale per la squadra che avete scelto e, la maggior parte delle volte, i componenti della squadra, la potenza d'attacco e i vari punti di forza sono ben bilanciati, anche se non sempre il valore relativo attribuito ai vari giocatori ci trova d'accordo. Potreste scoprire che il vostro campione preferito è meno valido di uno che vi sembra un brocco... ma stiamo diventando pedanti.
L'area dove World Cup '98 realmente differisce dal suo predecessore è sul campo, con l'inclusione di un "tackle semi-automatico". Come possiamo ottenere un tackle semi-automatico dunque? Bella domanda. E anche dopo averci giocato la risposta è difficile da dare. Sembra più o meno che funzioni così: quando sembra che un giocatore stia minacciando la parte avversaria, la PlayStation interviene con un tackle distruttivo e dal tempismo perfetto. Questo, presumibilmente, è un tentativo di rendere più difficile il gioco.
In verità ciò che fa è impedirvi di utilizzare il pulsante del tackle. Il che è magnifico sotto certi aspetti, dal momento che potrete concentrare la vostra attenzione su aspetti più creativi del Bel Gioco, ma è irritante per altri. Non potete nemmeno immaginarvelo. Ringraziando il cielo

Torta di calcio a cinque stelle!

Dovete alzare il livello del vostro gioco? Volete diventare la più grande squadra del mondo? Non sarà un problema con il nostro progetto a cinque stelle...

SELEZIONA GIOCATORE

Difficile, ma vitale. Ogniqualvolta sarete in possesso della palla, uno dei vostri compagni si illuminerà. È a lui che dovrete dirigere il vostro passaggio. Qualche volta è meglio aspettare che occupi una posizione migliore ma, ricordatevelo, dovrete selezionare il prescelto utilizzando il pad direzionale o quello analogico, dopo aver premuto il tasto del passaggio. Ben fatto...

PASSAGGIO

Ed ecco il sempre utile passaggio. Non dovrete essere intelligenti, non dovrete sparare la palla per 100 metri lungo il campo. Chi se ne importa? Tutto quello che dovrete fare è premere il passaggio e raggiungere il giocatore con esso. Tenete un occhio al bordo dello schermo che state attaccando per notare la freccia che punta verso l'attaccante. Se non c'è, siete l'ultimo uomo.

PASSAGGIO FILTRANTE

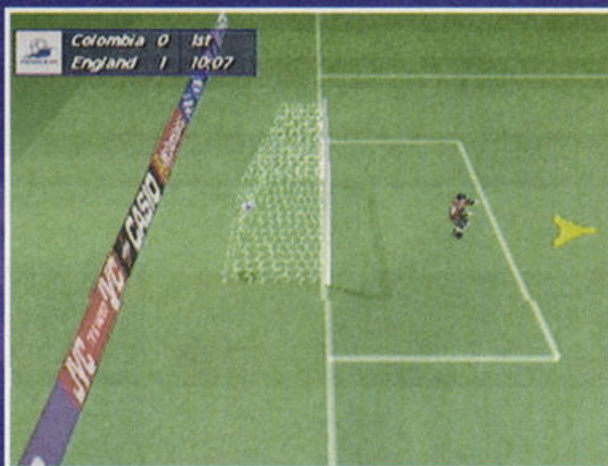
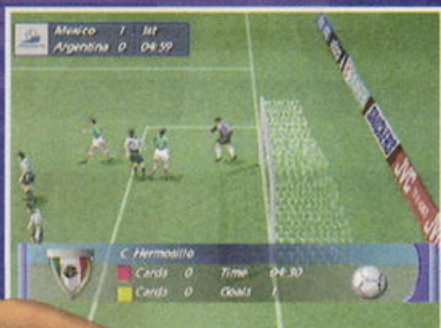
Se c'è una freccia allora ve la riderete. O almeno sarete contenti. La freccia indica che c'è un giocatore davanti a voi, oltre lo schermo. E il tiro diretto è la maniera migliore di raggiungerlo. Premete R1 e il vostro passaggio scivolerà verso di lui. Qualche volta è meglio attendere fino a quando lo si vede, ma non è sempre possibile. Tirate e sperate.

CORSA

In alternativa, potrete correre con la palla, ed è semplice con il pad analogico, perché potrete cambiare direzione senza praticamente alcuna fatica. Continuate a premere sullo scatto e troverete il ritmo perfetto per passare alla fascia e crossare verso la porta. In effetti, crossare verso la porta è un goal praticamente certo se avete un calciatore nell'area.

TIRO

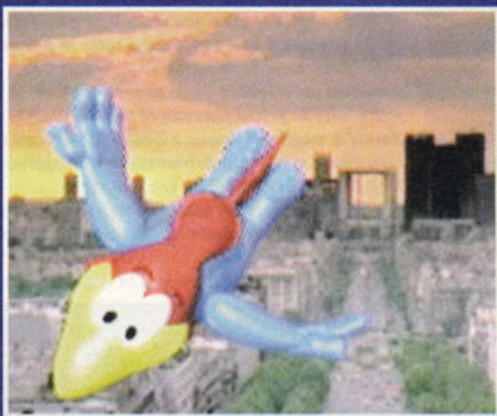
Se tutto questo fallisce c'è una via più subdola per avere successo. Se il gioco non è impostato sul livello più difficile, potete sempre segnare dalla stessa posizione. Prendete la palla e correte verso la rete a un angolo di 45°, venendo dall'angolo dell'area. Una volta dentro, calciate e i vostri avversari malediranno il giorno che hanno avuto a che fare con voi.

Dannati arbitri! Non sono contenti finché non raggiungono il taschino per tirare fuori il maledetto cartellino. Notare gli osceni cori dei tifosi!

Abituandosi alla selezione automatica dei giocatori, saranno possibili grandi goal.

C'è una selezione di stadi per i fan del calcio ossessionati dai terreni di gioco.

c'è anche l'opzione per toglierlo: senza dubbio la scelta migliore, e quella che comporta meno frustrazione.
Il che lascia World Cup '98 molto vicino al suo predecessore... O così sembrerebbe, a uno sguardo superficiale. World Cup '98 è in realtà abbastanza cambiato. Questa versione è stata considerevolmente velocizzata per i principianti (con l'opzione che permette di aumentare ulteriormente la velocità se lo riterrete opportuno), il che significa che non giocherete più partite con il ritmo tipo camminata dei vecchi FIFA. I passaggi sono anche più puliti (incredibile!) e raggiungono come dovrebbero i giocatori. Chi ricorda FIFA '97 (e anche Road to World Cup) dove il campo sembrava ricoperto di colla? Beh, non è questo il caso. Una volta decisa la direzione del vostro passaggio, scivolerà gloriosamente verso il giocatore di fronte a voi. In realtà, il sistema dei passaggi è stato tanto migliorato che potete riprodurre quel tipo di calcio totale che pensavate fosse possibile solo con International Superstar Soccer Pro. È semplicemente magnifico.C'è anche molto da dire sulla varietà di mosse dei giocatori. Ci sono le tre standard (passaggio, tackle e tiro) e ci sono le rovesciate.
Gli elementi più spettacolari del vostro repertorio sono: spostare i piedi lungo la palla per evitare gli avversari; far passare la palla sopra la vostra testa e quella del giocatore davanti a voi; gli uno-due, che sono molto difficili (principalmente perché dovete essere sicuri che il giocatore che riceverà la palla sia perfettamente posizionato), ma meritevoli.
Molti di questi sono semplici da eseguire, e rendono il gioco molto più accessibile di molti suoi concorrenti. Graficamente, inoltre, World Cup '98 è veramente fantastico.
Gli stadi sono stupefacenti e i giocatori sono precisi e vantano un superbo motion-capture.
Anche la telecronaca è gradevole, ed è stata affidata nella versione italiana alle voci dei giornalisti sportivi di Telemontecarlo Giacomo Bulgarelli e Massimo Caputi. Nonostante tutto, però, ci sono ancora le classiche cose irritanti di FIFA. I giocatori devono terminare la loro routine in motion capture prima di poter fare quello che gli chiedete di fare (portando a ritardi noiosi e spesso deleteri tra il momento in cui avrete premuto il calcio e quando decideranno di eseguirlo). Dovrete selezionare fisicamente il giocatore al quale vorrete passare (contate le volte che passerete a vuoto per questo). A volte i giocatori sono un po' scattosi e sembra che ai movimenti manchino un paio di fotogrammi dianimazione. Poi ci sono le scene d'intermezzo che durano troppo e sono state rese troppo importanti. Tutte queste imperfezioni avrebbero potuto essere risolte dopo FIFA '96, quando sono emerse per la prima volta. Magari l'anno prossimo, eh? Comunque sia, World Cup '98 è un gran gioco, meglio di ogni altra versione precedente.
Ha veramente un ottimo feeling e dimostra una fluidità e una facilità d'uso che supera molti dei concorrenti. Quindi, se non avete già Road to World Cup questo potrebbe essere un buon acquisto.

LA NOSTRA STORIA

Una caratteristica unica di World Cup '98 è l'opzione Classic Match, che diventa selezionabile dopo che avrete vinto il torneo (non è difficile nei primi due livelli, quindi assicuratevi di alzare la difficoltà al più presto).
Fondamentalmente, è una modalità che vi permette di rigiocare i classici scontri di coppa del mondo fino al 1982 e presumibilmente cambiarne il risultato.
Le partite "d'epoca" mostrano filmati di qualità diversa a seconda della data, differenti palloni e le divise di un tempo, il che significa pantaloncini cascanti e magliette più alte. In effetti, i palloni utilizzati nelle prime partite erano differenti da quelli utilizzati nella coppa del mondo attuale.
OK, non è più che una serie di amichevoli "speciali", ma è divertente e, come recenti avvenimenti hanno tristemente testimoniato, non sempre la storia va come vorremmo... meglio riscriverla!

WORLD CUP '98	
VERSIONE RECENSITA	PlayStation
GIOCATORI	1 o 2
DA	EA Sports
PREZZO	99.900 lire
USCITA	Ora

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
Giocatori fluidi e precisi, circondati da stadi eccezionali e una fantastica presentazione. 86	Fa quel che deve, con un certo stile. 87	Un gioco di passaggi fluido e spesso fantastico. Ancora un motore imperfetto, ma ci siamo quasi. 85	Molto da scoprire e, come sempre, il gioco trae molto beneficio dall'opzione per due giocatori. 87	86

IL GIUDIZIO *World Cup '98 crea quel tipo di calcio che non avremmo mai creduto di poter vedere in un gioco FIFA.*

Cavoli se sei brutto!

Alcuni nascono belli. Alcuni usano la chirurgia plastica per diventare belli. Questi tipi però avrebbero bisogno di un intervento divino per diventare qualcosa di più che semplicemente orrendi…

Brute

Proprio il nome giusto. Non vincerà mai il Nobel ma potrebbe dare una bella lezione a Tyson.

Kraal

Questo tipo può sembrare tristino ma vi odia davvero. È piuttosto cattivo.

Mercenary

Non è una cosa personale. Questo tipo uccide qualunque cosa si muova.

Manta

Queste bestie sono davvero noiose. Non fanno molto danno ma sono sempre fra i piedi.

Warlord

Essere forte non gli basta, e in alcuni casi può volare. State attenti.

Potrebbe essere l'unica strada, ma sembra molto pericolosa. Non potete sapere cosa si nasconda in quegli oscuri tunnel.

Proprio mentre pensavate di prendervi una bella boccata d'aria arrivano questi tipacci a rovinarvi il divertimento.

Vi hanno teso un'imboscata e quella che avete non è proprio l'arma più potente per combattere. Dov'è finita quella pistola a razzi?

UNREAL

Come se Jedy Knight e Quake 2 non fossero già abbastanza, ecco un nuovo PEZZO FORTE per il PC! Preparatevi a un bel colpo...

Dopo tutto il gran parlare che se ne è fatto (per quasi due anni), dopo tutte le promesse, dopo tutte le speculazioni, c'è solo una domanda sulle labbra degli appassionati di sparatutto in prima persona di tutto il mondo: Unreal è meglio di Quake e Quake 2? Riuscirà a fare l'impossibile e a detronizzare il campione di casa ID? La risposta? Beh, con una certa indecisione, come quella di un bambino in un negozio di caramelle, dobbiamo dire sì e no. Lo è e non lo è.

Sappiamo che non è la risposta che vi aspettavate, mentre ve ne state seduti tranquilli con i soldi in tasca che aspettano solo di essere spesi per il grande gioco per PC, ma lasciateci spiegare...

I mostri e le armi non sono straordinari come in Quake 2. Alle armi sembra che manchi quella potenza di fuoco che rendeva Quake 2 così esaltante. Comunque, potete usarle in due o tre modi diversi utilizzando diversi pulsanti di fuoco, il che rende il gioco leggermente più tattico, visto che dovrete pensare prima di sparare. I mostri, anche se molto intelligenti (non c'è niente di più frustrante che mettersi in linea con uno e vederlo spostarsi dalla vostra linea di tiro proprio mentre state sparando), non sono così intimidatori. Forse perché sono di tipo animalesco, e non dei pazzi mutati geneticamente come nello sparatutto della Id. Comunque Unreal è sicuramente un gioco molto particolare. È sicuramente paragonabile a Quake per quanto riguarda l'atmosfera, e nelle prime ore i vostri occhi assisteranno a incredibili effetti di luce e a una grafica strepitosa, mentre la vostra mente sarà impegnata dalla complessa struttura dei livelli, dagli enigmi e dagli oggetti che troverete.

Alle armi!

Lancia 8-ball
Il nome è una farsa visto che può lanciare un massimo di sei granate o razzi per volta.

ASMD
Lancia raggi di energia e raggi potenziati. Fa davvero un gran danno.

Pistola dissolvente
La prima arma che trovate. Debole ma utile, visto che ha munizioni infinite. Con questa potete pure lasciare il dito premuto sul grilletto.

Fucile d'assalto
Può uccidere i mostri da lontanissimo. Molto potente ed estremamente preciso. Utile anche nei deathmatch.

Minifucile
L'arma preferita dagli assassini. Non avreste un clone di Doom senza uno di questi.

Fucile GESBio
Spara "proiettili" che si possono attaccare al muro o al soffitto ed esplodere.

Cannone Flak
Lancia razzi o schegge di metallo. A qualsiasi cosa spariate, questo la distrugge. Il preferito di Game Masters.

AutoMag
La pistola base, ma potete usarla come un gangster newyorchese se premete il secondo pulsante di fuoco.

RasoiJack
Può decapitare il vostro nemico se sparate bene. Un po' di pratica è quest'arma diventa perfetta.

Le ali si muovono davvero (non che vi interessi...). Ammazzatelo e proseguite.

Non sapete mai da dove arriverà il prossimo attacco. Dall'alto, di lato, da sotto? Nessuno lo sa.

Il Fucile GESBio può causare seri problemi ai nemici se bersagliate i muri.

Caricate il Lancia 8-ball e scegliete quale porta prendere.

È davvero brutto: quindi dovrete fare la cosa giusta e ammazzarlo in un modo particolarmente brutale.

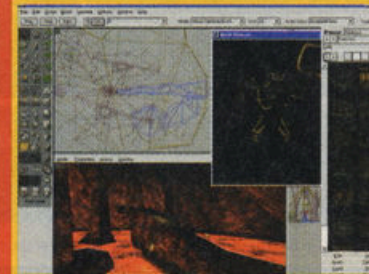
Vedete quell'interruttore? A cosa serve? Premetelo. Oh, non succede niente. Giratevi. Vedete i resti di quello che una volta era un uomo? Ah, ecco a cosa serviva. Scusami amico. Dire che è nauseante non è abbastanza. Invece di proporci i soliti filmati d'intermezzo o drammatici parlati, gli sviluppatori hanno preferito usare il motore del gioco per mostrare brevi intermezzi in cui siete coinvolti. Il primo esempio lo vedrete quando camminando lungo un corridoio sentirete un urlo. Nella scena seguente delle parti anatomiche schizzano verso di voi mentre dietro l'angolo un mostro urla. Lo seguite lungo il corridoio per entrare nella successiva sezione del gioco. Beh, è un modo diverso di fare le cose. Unreal è il primo sparatutto in soggettiva a includere l'opzione più ovvia di tutte... un deathmatch a un giocatore, dove il computer prende il posto di un altro giocatore. E c'è molto di più del semplice correre in giro uccidendo tutti (leggete il box "Più di un modo per uccidere il vostro avversario"). Potete quindi provare l'ebbrezza del multi-player anche se non avete un modem e i soldi per affrontare la gigantesca bolletta telefonica che solitamente lo accompagna.

Questa è una grande novità per questo genere di giochi e d'ora in poi tutti la dovranno includere per essere presi sul serio.

Graficamente, Unreal porterà anche il più smaliziato dei video giocatori a urlare: "Non ci posso credere". L'architettura usata nei livelli è eccezionale, supportata da fonti di luce mai viste prima e da effetti che anche James Cameron vorrebbe usare in uno dei suoi colossal. Non riuscirete a restare insensibili di fronte a tutto questo!

Gli spruzzi di vapore che escono dai muri sono così realistici che di più non si potrebbe. L'acqua, con cascate e gorgoglii, vi farà strabuzzare gli occhi. È così reale che proverete un senso

Fatelo da soli!

Potete aver finito il gioco in modalità singola. Potete aver giocato ogni livello in ogni forma di deathmatch (anche se ne dubitiamo molto) ma non avete ancora visto tutto quello che Unreal ha da offrire. Se pensate di aver fatto tutto, perché non disegnate i vostri livelli, li riempite di mostri e provate a finirli?

Cavoli se sei brutto!

Nali

Questi tipi sono dalla vostra parte e vi mostreranno armi e sezioni segrete.

Skaarj

Questi delinquenti sono la causa di tutti i vostri guai. Sono invasori, per cui uccideteli. Ci sembra ragionevole.

Titan

Questo è un titano, grosso. Beh, comunque più grosso di voi. Molto potente, e vi tira anche delle rocce.

Slith

Spesso lo troverete nascosto sott'acqua pronto ad attaccarvi. Non vincerebbe mai un concorso di bellezza.

Aspettate di vedergli il bianco degli occhi e sparategli. Se ha gli occhi chiusi siete morti. Meglio sparare subito in questo caso...

Superare le miniere non è facile, ma ciò che vi attende è ancora peggio.

di vertigine guardando oltre il bordo di un precipizio. Parliamo dell'atmosfera di presentimento che pervade Unreal. È la sensazione di non aver mai nulla sotto controllo e di non sapere dove si sta andando. Al contrario di Quake 2, dove avevate una serie di missioni definite, in Unreal vi muovete quasi alla cieca. Sapete di dover uscire dall'astronave, e una volta che siete all'aria aperta, dovete cercare di capire cosa è successo e dove dovete andare.
Venite leggermente guidati, ma ci sono molti modi per perdersi. Non potete presagire più di tanto, visto che tutti gli umani che incontrate stanno per essere fatti a pezzi dagli alieni o sono già morti.
Avrete la possibilità di incontrare una razza amichevole, che vi indicherà dove sono nascoste le armi, ma non saprete mai se invece vi stia portando in una trappola. I livelli sono progettati brillantemente e sono fantastici da guardare, e grazie all'editor (veramente facile da usare) potrete divertirvi a crearne di vostri.
Metteteli sulla rete, e magari in poche settimane persone di tutto il mondo lo giocheranno in deathmatch. Dovrete sicuramente farlo, almeno per sconfiggere quei brutti momenti che capitano molto spesso nel gioco. Ve ne potremmo parlare, ma vi rovineremmo tutte le brutte sorprese che vi attendono (aspettate che si accendano le luci... poi ci ringrazierete). Unreal non ha il tipo di azione frenetica di Quake 2, o il fascino di poter dire "Sono un cavaliere Jedi" di Dark Forces 2, ma ha una giocabilità stupefacente. Quando incontrerete un enigma o un mostro difficile da uccidere vi troverete incollati allo schermo fino a quando riuscirete a procedere, perché doverte sapere cosa si cela nella sezione successiva. È incredibilmente bello e vi farà urlare di meraviglia e di terrore per tutto il tempo. In un combattimento diretto con Quake 2, Unreal potrebbe arrivare ai punti, ma prendeteli entrambi e avrete i due migliori sparatutto in soggettiva disponibili.

Più di un modo per uccidere il vostro avversario.

Deathmatch
Voi contro il resto del mondo. Uccidete o sarete uccisi. Ammazzate chiunque vedete.

Team Game
Un gruppo di voi può portarsi in un punto rialzato e aspettare un altro gruppo ignaro.

Co Op
Voi e un vostro compagno vi fate strada attraverso i livelli, condividendo le pistole e senza uccidervi.

King of the Hill
Ogni giocatore ha una zona sicura. Quando tutti gli interruttori sono stati premuti e l'inferno comincia a scatenarsi dovrete ritornare alla vostra zona.

Dark Match
È buio, ma avete una torcia per trovare la strada. Il problema è che quando accendete la torcia chiunque può vedervi.

UNREAL

VERSIONE RECENSITA	PC
GIOCATORI	da 1 a 16
DA	GTI
PREZZO	94.000 lire
USCITA	Ora

GRAFICA — Livelli fantastici e stupendi effetti di luce. Davvero stupefacente. **95**

SONORO — Un sacco di urla e gemiti. Le armi dovrebbero fare più rumore, ma la musica e gli effetti sono bellissimi. **92**

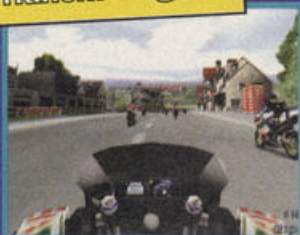
GIOCABILITÀ — Molti mostri da uccidere ed enigmi da risolvere. Non dimenticatevi della grande opzione deathmatch. **94**

LONGEVITÀ — Incredibilmente difficile negli ultimi livelli. L'editor di livelli e il deathmatch lo faranno durare per secoli. **95**

GLOBALE **94**

IL GIUDIZIO *Graficamente il migliore e uno dei più bei sparatutto in soggettiva. Vediamo se Quake 3 riuscirà a batterlo!*

Questa visuale mi fa i fianchi larghi?

Ci sono due visuali principali mentre correte. Quella principale mostra i vostri guanti mentre stringono con sicurezza il manubrio e questa è quella che userete più spesso. Su alcuni circuiti, però, vi potrà sembrare più facile osservare la vostra moto da dietro. Ciò, a volte, può facilitarvi non poco nelle curve, specialmente in quelle a gomito, perciò non abbiate paura di usare questa seconda visuale.

Questa è la visuale con cui osserverete il gioco per la maggior parte del tempo. Ma potreste...

...usare quest'altra. È molto giocabile e può essere veramente utile nelle curve strette.

Il vostro compagno di squadra Aaron Slight vi sfreccia davanti, mentre voi vi riposate un po'.

CASTROLHONDASUPERBIKE WORLDCHAMPIONS

DISPONIBILE PER
VERSIONE PC

Saltate sul vostro bolide selvaggio e cavalcate come il vento. Non sono necessarie la barba o la pancia grossa....

Il vostro amico potrebbe pensare di essere un po' Max Biaggi dato che riesce a partire a razzo con la sua vecchia moto, ma è improbabile che riesca mai ad avvicinarsi a una delle maestose RVF RC45 della Honda presenti in questa simulazione di corsa.

Sebbene sia un gioco e non una simulazione, è stata prestata la massima attenzione al realismo, quindi non aspettatevi di saltare su di un bolide che può arrivare a 190 chilometri orari senza fracassarvi al primo tentativo! Tuttavia, per vostra fortuna, ci sono diverse opzioni che possono essere d'aiuto a un principiante, come i freni assistiti, lo sterzo assistito e le marce automatiche. È presente anche un secondo livello di realismo che può essere disattivato al momento della partenza, che comporta per esempio la perdita di aderenza della ruota posteriore quando si aumenta troppo la velocità. Succede quando avete la moto inclinata in curva (pensiamo che ciò si definisca "mettere giù il ginocchio"). Quando avrete preso familiarità con la moto potrete gradualmente fare a meno di tutti gli aiuti e aumentare i livelli di realismo in modo che i più piccoli urti possano danneggiare lo sterzo o chissà che altro e quindi diminuire la possibilità di terminare una gara, o anche solo di arrivare in zona punti. Ci sono 10 piste su cui correre, incluso il circuito di prova costruito appositamente per la Honda a Motegi, in Giappone. Ogni percorso è fedelmente modellato partendo dai circuiti usati nei campionati di Superbike e alcuni sono molti più tosti di altri. Il circuito greco di Porto Korinthos è particolarmente snervante, dato che è difficile vedere dove finisce la strada e inizia la sommità della scogliera. La modalità a un giocatore è abbastanza impegnativa, con diversi livelli di abilità da affrontare gradualmente (dal principiante al professionista) e il gioco ha un'eccellente modalità a due giocatori in split-screen con un totale di 6 persone che hanno la possibilità di correre allo stesso tempo nel gioco in rete. Castrol Honda Superbike World Champions è un gran pezzo di software a quattro cilindri, splendido da vedere e adrenalinico: è parecchio diverso dai classici giochi di corsa su quattro ruote e deve essere ai primi posti nella lista della spesa di ogni fan del motociclismo.

I replay di ogni gara sono stupendi da guardare, con alcune inquadrature spettacolari.

La RC45 può fare 0-60 in 3,1 secondi e 0-100 in 4,9 secondi. Sorprendentemente può anche frenare da 100 a 0 in soli 3,3 secondi. Che diavolo!

Un assonnato paesino viene risvegliato dal suono di un paio di dozzine di motori a quattro tempi, 16 valvole, iniezione diretta con albero a camme in testa raffreddati a liquido a 15.000 giri. Alle 6.30 del mattino!

Uscire dal gruppo

Man mano che avanzate di livello, da principiante a professionista, il numero di motociclisti con cui gareggiate aumenta. All'inizio ce ne sono più o meno una mezza dozzina ma quando starete gareggiando con altri 23 sarà tutta un'altra storia. Non c'è infatti niente che vi possa mettere fuori gioco così facilmente come il dover risalire di posizione in posizione sorpassando gli sfortunati ultimi. Può veramente cambiare il modo in cui dovrete affrontare la corsa.

Se state ancora affrontando i livelli di difficoltà più bassi, non avrete molte moto attorno.

Tuttavia, nei livelli più alti impazzirete dietro a una banda di 24 motociclisti.

CASTROL SUPERBIKE	
VERSIONE RECENSITA	PC
GIOCATORI	da 1 a 6
DA	Interactive
PREZZO	95.000 lire
USCITA	Ora

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
Ha una grafica che riesce a essere molto fluida anche su macchine meno potenti. 85	Solo i suoni del motore, ma messi al massimo faranno prendere un colpo ai vostri vicini. 75	La presenza dei livelli di realismo vi permette di prendere la mano gradualmente con il gioco. 80	Sebbene ci siano solamente 10 circuiti, ognuno presenta una sfida completamente diversa. 90	88

IL GIUDIZIO Un incredibile spasso da giocare e un gioco che farà grossa presa sui maniaci del motociclismo.

LA GUIDA

LA MIGLIORE, PIÙ GRANDE E COMPLETA GUIDA AI VIDEOGIOCHI!

presenta...

L'ANNUARIO DI GAMES MASTER

Primo appuntamento con l'annuario di Games Master. Questo mese passiamo in rassegna tutti giochi recensiti da Games Master.

TEKKEN 3

Prosegue la nostra guida al picchiaduro dell'anno. Questo mese scopriamo il divertente Tekken Ball mode.

L'ANNUARIO DI GAMES MASTER

Le recensioni dalla A alla Z

Numero per numero, tutti i successi e i flop recensiti da Games Master

Titolo	Piattaforma	Voto	Numero
A-B			
Ace Combat 2	PLAYSTATION	73	Gennaio 1998
Actua Ice Hockey	PC	64	Aprile 1998
Actua Soccer 2	PLAYSTATION	88	Febbraio 1998
Adidas Power Soccer 2	PLAYSTATION	75	Febbraio 1998
Aero Fighters Assault	NINTENDO 64	50	Luglio 1998
Aero Gauge	NINTENDO 64	25	Luglio 1998
Auto Destruct	PLAYSTATION	56	Marzo 1998
Automobili Lamborghini	NINTENDO 64	61	Marzo 1998
Balls of Steel	PC	79	Maggio 1998
Battle Zone	PC	90	Maggio 1998
Black Dahlia	PC	82	Maggio 1998
Blade Runner	PC	93	Febbraio 1998
Bloody Roar Hyper Beast Duel	PLAYSTATION	86	Aprile 1998
Bomba: 98	PLAYSTATION	81	Luglio 1998
Bomberman 64	NINTENDO 64	48	Gennaio 1998
Bomberman World	PLAYSTATION	82	Agosto 1998
Brahma Force	PLAYSTATION	77	Maggio 1998
Broken Sword 2	PC	86	Dicembre 1997
Burning Rangers	SATURN	81	Giugno 1998
Bushido Blade	PLAYSTATION	84	Aprile 1998
Bust a Move 2	NINTENDO 64	91	Agosto 1998
Bust a Move 3	SATURN	93	Dicembre 1997
Bust a Move 3 Deluxe	PLAYSTATION	90	Aprile 1998
C-D			
Cardinal Syn	PLAYSTATION	58	Agosto 1998
Castlevania	PLAYSTATION	73	Dicembre 1997
Castrol Honda Superbike	PC	88	Agosto 1998
Chameleon Twist	NINTENDO 64	60	Marzo 1998
Circuit Breakers	PLAYSTATION	88	Agosto 1998
Clock Tower	PLAYSTATION	58	Marzo 1998
Colony Wars	PLAYSTATION	76	Dicembre 1997
Cool Boarders 2 Killing Session	PLAYSTATION	88	Aprile 1998
Crash Bandicoot 2	PLAYSTATION	81	Febbraio 1998
Cruis'n USA	NINTENDO 64	33	Maggio 1998
Curse of Monkey Island	PC	78	Febbraio 1998
Dark Omen	PC	83	Aprile 1998
Dead Ball Zone	PLAYSTATION	82	Agosto 1998
Dead or Alive	PLAYSTATION	80	Agosto 1998
Deathtrap Dungeon	PLAYSTATION	81	Giugno 1998
Devil's Deception	PLAYSTATION	64	Marzo 1998

Diablo	PLAYSTATION	60	Giugno 1998
Diddy Kong Racing	NINTENDO 64	89	Febbraio 1998
Die by the Sword	PC	91	Luglio 1998
Dreams to Reality	PC	68	Marzo 1998
Dual Heroes	NINTENDO 64	20	Agosto 1998
Duke Nukem 64	NINTENDO 64	87	Marzo 1998
Dynasty Warriors	PLAYSTATION	77	Gennaio 1998

E-F

Enemy Zero	SATURN	74	Gennaio 1998
Everybody's Golf	PLAYSTATION	86	Agosto 1998
Extreme G	NINTENDO 64	90	Dicembre 1997
F1 Pole Position	NINTENDO 64	52	Dicembre 1997
F1 Racing Simulation	PC	80	Marzo 1998
Felony 11-79	PLAYSTATION	61	Gennaio 1998
Fifa Road to World Cup '98	PLAYSTATION	91	Febbraio 1998
Fighters Destiny	NINTENDO 64	84	Aprile 1998
Fighting Force	PLAYSTATION	74	Dicembre 1997
Fighting Force	PC	82	Maggio 1998
Final Fantasy 7	PLAYSTATION	96	Gennaio 1998
Formula Karts	PLAYSTATION	47	Febbraio 1998
Forsaken	NINTENDO 64	92	Luglio 1998
Frogger	PLAYSTATION	51	Febbraio 1998

G-H-I

Galapagos	PC	40	Dicembre 1997
Gex: Enter the Gecko	PLAYSTATION	90	Giugno 1998
Ghost in the Shell	PLAYSTATION	81	Luglio 1998
G-Police	PLAYSTATION	94	Dicembre 1997
Gran Turismo	PLAYSTATION	96	Giugno 1998
Grand Theft Auto	PC	87	Febbraio 1998
GT 64	NINTENDO 64	63	Agosto 1998
Hexen 2	PC	90	Dicembre 1997
Iznogoud	PLAYSTATION	29	Maggio 1998

J-K-L

Jedy Knight: Dark Forces 2	PC	91	Dicembre 1997
Jersey Devil	PLAYSTATION	78	Gennaio 1998
Jet Rider 2	PLAYSTATION	60	Aprile 1998
Judge Dredd	PLAYSTATION	59	Febbraio 1998
Klonoa	PLAYSTATION	74	Agosto 1998
Kula World	PLAYSTATION	86	Agosto 1998
Lucky Luke	PLAYSTATION	27	Giugno 1998

M-N

Madden NFL '98	SATURN	84	Gennaio 1998
Marvel Super Heroes	SATURN	88	Dicembre 1997
Marvel Super Heroes	SATURN	90	Aprile 1998
MDK	PLAYSTATION	74	Gennaio 1998
Men In Black	PLAYSTATION	59	Marzo 1998
Micro Machines V3	PC	91	Luglio 1998
Midway Arcade Greatest Hits 1	SATURN	70	Luglio 1998
Mischief Makers	NINTENDO 64	84	Marzo 1998
Mk Mythologies: Sub Zero	PLAYSTATION	56	Marzo 1998
Monopoly	PLAYSTATION	15	Marzo 1998
Mortal Kombat Trilogy	SATURN	86	Febbraio 1998
Moto Racer GP	PLAYSTATION	88	Dicembre 1997
Motorhead	PC	87	Giugno 1998
Mystical Ninja Starring Goemon	NINTENDO 64	89	Giugno 1998
Nagano Winter Olympics	NINTENDO 64	47	Aprile 1998
Nascar '98	PLAYSTATION	85	Gennaio 1998

NBA Action '98	SATURN	76	Aprile 1998
NBA Live '98	PLAYSTATION	75	Marzo 1998
Need for Speed 3: Hot Pursuit	PLAYSTATION	72	Giugno 1998
Newman Haas Racing	PLAYSTATION	82	Maggio 1998
NFL Quarterback Club '98	NINTENDO 64	88	Marzo 1998
NHL ' 98	PLAYSTATION	85	Gennaio 1998
NHL '98	SATURN	52	Aprile 1998
NHL Face Off '98	PLAYSTATION	57	Luglio 1998
NHL Open Ice	PLAYSTATION	28	Aprile 1998
NHL Powerplay Hockey '98	PLAYSTATION	75	Aprile 1998
Nightmare Creatures	PLAYSTATION	57	Gennaio 1998

O-P-Q

One	PLAYSTATION	83	Marzo 1998
Overboard	PLAYSTATION	87	Dicembre 1997
Pandemonium 2	PLAYSTATION	59	Febbraio 1998
Panzer Dragon Saga	SATURN	80	Maggio 1998
Peak Performance	PLAYSTATION	50	Febbraio 1998
Pga Tour '98	PLAYSTATION	62	Febbraio 1998
Pitfall 3D Beyond the Jungle	PLAYSTATION	71	Maggio 1998
Point Blank	PLAYSTATION	81	Agosto 1998
Powerboat Racing	PLAYSTATION	80	Maggio 1998
Premier Manager '98	PLAYSTATION	80	Luglio 1998
Quake	SATURN	89	Gennaio 1998
Quake 2	PC	95	Marzo 1998
Quake 64	NINTENDO 64	90	Giugno 1998

R-S

Rampage World Tour	PLAYSTATION	57	Aprile 1998
Rapid Racer	PLAYSTATION	73	Gennaio 1998
Rascal	PLAYSTATION	70	Giugno 1998
Reboot	PLAYSTATION	44	Maggio 1998
Red Alert	PLAYSTATION	90	Febbraio 1998
Resident Evil 2	PLAYSTATION	95	Maggio 1998
Risk	PLAYSTATION	25	Marzo 1998
Rosco McQueen	PLAYSTATION	81	Gennaio 1998
San Francisco Rush	NINTENDO 64	86	Marzo 1998
Screamer Rally	PC	85	Febbraio 1998
Sega Touring Car Championship	SATURN	53	Febbraio 1998
Sega Worldwide Soccer 98	SATURN	87	Gennaio 1998
Shadow Master	PLAYSTATION	80	Marzo 1998
Shadows of the Empire	PC	80	Dicembre 1997
Sim Safari	PC	63	Giugno 1998
Skull Monkeys	PLAYSTATION	89	Aprile 1998
Snow Racer '98	PLAYSTATION	68	Luglio 1998
Snowboard Kids	NINTENDO 64	87	Aprile 1998
Soldiers of War	PC	61	Agosto 1998
Sonic R	SATURN	90	Febbraio 1998
Spawn: the Eternal	PLAYSTATION	52	Luglio 1998
Special Ops: Rangers Assault	PC	79	Agosto 1998
Star Wars Supremacy	PC	65	Luglio 1998
Star Wars: Masters of Teras Kasi	PLAYSTATION	70	Giugno 1998
Starcraft	PC	93	Luglio 1998
Startrek:Starfleet Academy	PC	81	Gennaio 1998
Steel Reign	PLAYSTATION	68	Marzo 1998
Steep Slope Sliders	SATURN	60	Marzo 1998
Street Fighter Collection	PLAYSTATION	86	Aprile 1998
Street Fighter Ex Plus Alpha	PLAYSTATION	87	Dicembre 1997

T-U

Tennis Arena	SATURN	85	Gennaio 1998

Test Drive 4	PLAYSTATION	78	Febbraio 1998
The Adventures of Alundra	PLAYSTATION	80	Luglio 1998
The House of the Dead	SATURN	85	Maggio 1998
The Note	PLAYSTATION	63	Marzo 1998
The Reap	PC	66	Marzo 1998
Theme Hospital	PLAYSTATION	84	Maggio 1998
Time Crisis	PLAYSTATION	87	Gennaio 1998
Toca Touring Car Championship	PLAYSTATION	90	Febbraio 1998
Tomb Raider 2	PLAYSTATION	92	Gennaio 1998
Top Gear Rally	NINTENDO 64	82	Febbraio 1998
Total Drivin'	PLAYSTATION	86	Dicembre 1997
Ultimate Race Pro	PC	80	Aprile 1998
Ultimate Soccer Manager '98	PC	88	Luglio 1998
Unreal	PC	94	Agosto 1998
V-W			
Vigilante 8	PLAYSTATION	88	Agosto 1998
Virtual Pool 2.0	PC	89	Febbraio 1998
Virus	PC	45	Dicembre 1997
VS	PLAYSTATION	80	Agosto 1998
Warbreeds	PC	27	Maggio 1998
Wayne Gretzky's 3D Hockey '98	PLAYSTATION	82	Maggio 1998
WCW Nitro	PLAYSTATION	56	Agosto 1998
WCW vs NWO World Tour	NINTENDO 64	78	Aprile 1998
Wetrix	NINTENDO 64	82	Luglio 1998
Wing Commander Prophecy	PC	81	Aprile 1998
Winter Heat	SATURN	75	Maggio 1998
World Cup '98	PLAYSTATION	86	Agosto 1998
World League Soccer '98	PLAYSTATION	71	Luglio 1998
Worms 2	PC	90	Gennaio 1998
X-Y-Z			
X-Men Children of the Atom	PLAYSTATION	69	Maggio 1998
Yoshi's Story	NINTENDO 64	84	Aprile 1998
Z	SATURN	52	Giugno 1998

VIDEOGIOCHI: TIRIAMO LE SOMME

Piattaforma	Giochi recensiti	I migliori	Voto
PlayStation	95	Final Fantasy VII	96
		Gran Turismo	96
		Resident Evil 2	95
PC	37	Quake 2	95
		Unreal	94
		Blade Runner	93
		Starcraft	93
Nintendo 64	26	Forsaken	92
		Bust a Move 2	91
		Quake 64	90
		Extreme G	90
Saturn	20	Bust a Move 3	93
		Sonic R	90
		Marvel Super Heroes	90

LA GUIDA DI GAMES MASTER presenta...

I GRANDI SONDAGGI

Ci giochiamo ogni giorno, li interpretiamo centinaia di volte, li malediamo e li benediciamo. Stiamo naturalmente parlando de...

I Grandi Eroi

Questo mese iniziamo un sondaggio che ci accompagnerà fino al Natale e decreterà l'eroe dei videogiochi più amato dai lettori di Games Master. Chi sarà il preferito o la preferita dai lettori? Vincerà l'intelligenza di James Bond o la forza di Heiachi? Prevarranno la furbizia e la velocità di Sonic o la simpatia di Mario? Oppure ancora il fascino e il coraggio di Lara Croft cattureranno i cuori dei lettori?

Compilate questo tagliando barrando il numero relativo al vostro eroe preferito. Mettetelo in una busta e speditelo a: Games Master c/o KiD, c.so Lodi 59, 20139 Milano.

Mi chiamo

e il mio eroe preferito è...

1. James Bond (GoldenEye 007)
2. Heiachi Mishima (Tekken 1, 2 e 3)
3. Sonic (giochi della serie Sonic)
4. Mario (giochi della serie Mario)
5. Lara Croft (Tomb Raider 1 e 2)

Spedite a: Games Master c/o Kid, c.so Lodi 59, 20139, Milano

Modalità Tekken Ball

Questo mese abbiamo pensato di analizzare per benino lo stranissimo gioco di pallavolo nascosto in Tekken 3. A differenza della modalità Tekken Force, non dà altri particolari alla storia di Tekken 3 e non è molto difficile. È una bella sorpresa che premia gli sforzi profusi nella modalità Arcade ed è molto divertente. Non è niente di sofisticato, ma non era questo l'intento.

Come scovarlo...

Se terminate la modalità Arcade con 10 personaggi, sulla schermata di selezione del gioco diventa accessibile l'opzione Tekken Ball. Potete scegliere i personaggi come al solito, anche se noterete in basso sullo schermo un'opzione per selezionare il peso della palla con cui dovrete giocare.

Palla!

Tekken Ball è basato sul beach-volley, solo che non esiste la rete (verrebbe meno lo spirito "combattivo" del gioco). Il campo è diviso da una linea centrale e poco più indietro è posta la linea di fondo di ogni contendente. La zona compresa tra la linea centrale e la vostra linea di fondo rappresenta l'area di sicurezza (la palla può rimbalzare a terra e quindi scomparire definitivamente se non viene toccata di nuovo). L'ampia zona dietro al vostro personaggio è la area di pericolo: se la palla cade in questa zona, inizierà a brillare di una luce bianca, emetterà una serie di lampi e voi vi ritroverete feriti a terra. Mentre colpite la palla potete sempre prendere a cazzottoni l'avversario come nel combattimento normale (anche se non potete oltrepassare di molto la linea centrale): più le vostre combo sono potenti, più la palla causerà danni all'avversario.

Dov'è Gon?

Per avere accesso al mostriciattolo giallo fate partire la modalità Tekken Ball come descritto. Iniziate il sottogioco e scoprirete che il primo avversario sarà proprio il piccolo ma tremendo dinosauro. Vincete la partita e Gon diventerà uno dei personaggi con cui potrete giocare. Potrete usarlo in ogni modalità.

Cambio di costume

Alcuni dei mitici combattenti di Tekken 3 hanno un'opzione nascosta per cambiare costume. Si può avere accesso al nuovo "look" giocando con lo stesso personaggio un certo numero di volte (per esempio bisogna giocare 50 volte con i nuovi personaggi Jin e Xiayou...)

1 *L'unico che ha sin dall'inizio un terzo costume è Forest Law. Ed è quello del padre!*

2 *Xiayou ha una divisa scolastica nascosta. Basta premere Start sulla schermata Charcter Selection...*

3 *...e si avrà accesso al terzo costume di ogni combattente. Come per esempio la tenuta di Jin qui in alto.*

4 *È il Jack originale? No, è solo Gun Jack nella vecchia divisa da guerra.*

5 *Anna Williams con i suoi pantaloni zebrati. I suoi tacchi a spillo sono tremendi quando molla un calcio.*

6 *La terza versione di Eddy è "tigresca"; ha anche delle mosse nuove. Fate il possibile per trovarlo.*

Brutto infame carognone!

Avete mai giocato a Tekken contro un amico che non sa niente di videogiochi (o contro vostra nonna) per poi ritrovarvi inaspettatamente picchiati a sangue? Diciamo la verità: ci sono un paio di personaggi che nelle mani di un principiante possono fare davvero male con le loro mosse, mentre voi le prendete con grande professionalità. Notate quanto è facile anche per una vecchietta effettuare il tremendo colpo Spinning Fist (Pugno Rotante) di Yoshimitsu mentre voi provate con cura a portare un attacco Octopus Special partendo da uno Shin Smash. Come gesto di rispetto nei confronti di questi simpaticoni, ecco i momenti più fetenti di Tekken 3 secondo Games Master.

Il più grande fetentone di Tekken 3 è Eddy Gordo. I principianti ameranno la facilità con cui si effettuano i combo con i calci. Voi invece lo odierete.

Porca pupazza! Se Yoshimitsu usa la sua mossa Hopping Pogo Stick (Colpo del Salto col Bastone) dovrete rendergli subito la pariglia...

Il più grande, grosso e temibile cucciolone di Tekken 3 è il Panda con la sua Bear Fart (Flatulenza d'Orso, bleah). Uccide l'avversario all'istante. È uno scherzetto un po'... fetente.

Ecco un altro personaggio con un mossa speciale davvero fastidiosa. Forest ha ereditato da suo padre il Double Flipkick (Doppio Calcio Volante) e non ha paura di usarlo.

Nel repertorio di Doctor B scoprirete questo insidiosissimo attacco basato sulla alitosi pesante. Yoshimitsu ha una mossa simile: che carognaccia!

Xiayou non ci va tanto per il tenero quando si arrabbia, neanche con i pezzi di legno!

Anche i personaggi buoni possono fare qualche carognata... e vincere il premio gruviera.

Il colpo Phoenix Smasher (Fenice Dirompente) di Paul azzera la barra della vita dell'avversario. Je possino!

"Ohhh, tu avele spaccato mia schiena" – si lamenta Mr. Wulong dopo il Cobra Twist (presa del Cobra) di King.

La palma di fetente dell'anno va a True Ogre e alla sua Flyng Dragon Flame (Fiamma del Drago Volante). Basta usare ⊕+⊕.

LA GUIDA
Non perdete sul prossimo numero la seconda parte del nostro annuario con le soluzioni, i trucchi e gli speciali pubblicati su Games Master!
SONY
PlayStation
PC
SEGA SATURN

Boom! Boom! La stanza trema. Fatevi prendere da una G-Con nell'ultimo strambo tiro al bersaglio della Namco.

Giocate le varie fasi nell'ordine che preferite nella modalità Arrange, o andate nella sezione di allenamento.

Scheletri. Se la stanno proprio cercando. Frantumate un po' di ossa!

Quando la gente parla dei giochi con la pistola si ha sempre una strana sensazione alla bocca dello stomaco. A parte il veramente eccellente Time Crisis e la seconda sezione di Die Hard Trilogy, non c'è molto da decantare in questo genere diffamato e difficile. Fortunatamente, Namco lo sa e ha aggiunto una vena comica ai soliti giochi con la pistola.

Point Blank è uno sforzo veramente eccezionale di condensare ogni tipo di sparatutto in un solo titolo, in cui sono riusciti addirittura a inserirci una sezione di gioco di ruolo dove guidate i vostri intrepidi esploratori Dr. Dan e

POINT BLANK

Don attorno all'isola di Point Blank scaricando i vostri fucili sulla spiaggia. Quindi è un gioco vario... Veramente molto vario... E varia dal più comune sparare con la vostra arma a una vasta schiera di bersagli (inclusi pesci, anatre, orsacchiotti, piranha, avvoltoi, bersagli, brocche, meteoriti, uomini in paracadute e figure di cartone) alla massima velocità, con proiettili limitati e tempo determinato, fino a esibizioni di abilità come far scoppiare una cassa del tesoro sommersa dall'acqua con un solo proiettile per ottenere una vita extra. Point Blank, nel complesso, vi farà impazzire dalle risate ed è pieno di momenti che non sembrerebbero fuori luogo in un film comico. Come nella sezione della modalità principianti, nella quale dovete proteggere il didietro del Dr. Don dall'attenzione di saltellanti pesci piranha mentre penzola facendo smorfie dalla fune di un galeone. Oppure come quando siete improvvisamente caduti in un cimitero nel pieno della notte e dovete far saltare via 26 scheletri che balzano fuori dalle loro tombe e si frantumano piacevolmente in una pioggia di ossa rotte quando vengono uccisi, mentre le loro zucche vuote rimbalzano sulla dura terra. Il gioco principale è diviso nella modalità Arcade e nella modalità Arrange, a loro volta caratterizzate dalle modalità training (allenamento), special, party play (la sezione multi-giocatore) e dall'opzione RPG Quest (la modalità gioco di ruolo). Una volta che avete completato un livello di abilità vi aspetta un round bonus che vi ricompensa con uno spettacolo di fuochi d'artificio sopra il castello di Point Blank e vi dà accesso a livelli nascosti di divertimento sparatutto. A Point Blank può mancare la serietà di Time Crisis o gli sgargianti poligoni di Die Hard Trilogy, ma è veloce come un furetto, gustoso come un Uzi di cioccolata e coinvolgente come non immaginate nemmeno, specialmente nella modalità multi-player, dove una riunione di tiro al bersaglio a degli orsacchiotti imbottiti può ridurre un uomo alle lacrime dal ridere. Raccomandato.

Roulette russa per i principianti...

Mettete alla prova i vostri riflessi in uno scenario del tipo spara-riconosci-e-uccidi.

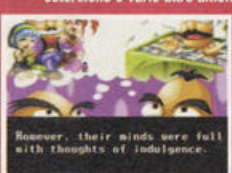
Uno dei pezzi più bizzarri e piacevoli: riempite di piombo la testa del dragone.

Dovete salvare il sedere del Doctor Dom dagli affamati pesci carnivori. Ouch.

Sagome di cartone, vasellame e anatre di gomma: qui c'è tutto.

Questi mostriciattoli scheletrici balzano fuori dalle loro tombe come dei giocattoli a molla. Irrequietini per essere dei morti.

Con oltre 100 differenti sezioni, non vi annoierete mai.

Beccati questa avventura!

Ora, non solo i pezzi grossi alla Namco ci hanno regalato uno sparatutto che sprizza qualità, per non parlare della grande varietà e dello stile, ma hanno anche trovato il tempo per infilarci una sorpresa incredibile quanto bizzarra. Molto francamente, ci è sembrato il più pazzesco add-on di sempre: una sezione di gioco di ruolo segreta chiamata Quest Mode. Non pensate che ci stiamo lamentando. Neanche un po'. L'avventura impegna i nostri cari dottori pistolettari in un viaggio verso l'isola di Point Blank per un po' di saccheggio, estorsione e varie altre amenità. Lo amerete. Noi sicuramente lo abbiamo fatto.

POINT BLANK	
VERSIONE RECENSITA	PlayStation
GIOCATORI	1 o 2
DA	Namco
PREZZO	92.000 lire
USCITA	Ora

GRAFICA — Un arcobaleno di colori in 2D, con un'animazione veloce che genera una vera atmosfera carnevalesca. **79**

SONORO — Brani carini e ritmi che seguono l'azione anche se appena udibili con tutto il rumore delle pistole. **62**

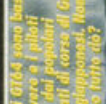
GIOCABILITÀ — È coinvolgente ed è facile farsi prendere. Sembra fatto apposta per le sparatorie a notte fonda. **80**

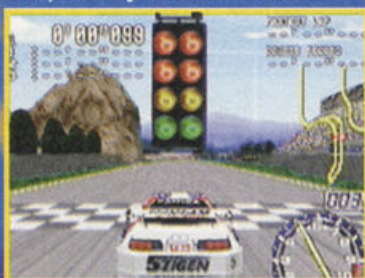
LONGEVITÀ — Oltre 100 livelli, la modalità multi-player e quella RPG. La felicità è davvero una pistola calda. **82**

GLOBALE 81

IL GIUDIZIO Garantito per durare più a lungo di qualsiasi altro gioco che usa la pistola.

recensione

L'opinione di GM sui titoli più caldi del mese

Ecco i circuiti... attenti a non fulminarvi!

EUROPA
Ambientato nelle campagne europee, questo breve percorso è una introduzione al sistema di sgommate di GT64. Il percorso lungo ha alcune curve insidiose.

GIAPPONE
Il Giappone è un percorso ben sviluppato in una città, con alcune belle curve. È il percorso più bello, ed è abbastanza involuto da mascherare il pop-up.

USA
Tutte le curve sono orientate a destra, ma le strade sono larghe abbastanza per assicurarvi che non sbatterete su una barriera. Il percorso lungo è più facile di quello corto.

L'umidità crea una nebbiolina sul percorso che maschera il pop-up.

DISPONIBILE PER

VERSIONE RECENSITA

I team di GT64 sono basati su auto vere e i piloti vengono dai popolari campionati di corse di Gran Turismo giapponesi. Non è bellissimo tutto ciò?

GT64 CHAMPIONSHIP EDITION

È Gran Turismo su Nintendo 64! O forse no...

Così come il replay di Gran Turismo fa sembrare il gioco una trasmissione televisiva, le schermate pubblicitarie divulgate dalla Ocean fanno sembrare GT64 quasi vicino a Scud Racer nel suo splendore grafico. E, per essere sinceri, se fate girare il gioco su una televisione molto piccola e nitida, lo mettete in pausa, fate alcuni passi indietro e stringete gli occhi molto stretti, potreste anche credere di osservare una novità della sala giochi vicina. Mettetelo però su un televisore di dimensioni normali, fatelo muovere, e GT64 assumerà un aspetto assai modesto.

È un vero peccato, perché quello che serve al Nintendo 64 al momento è un gioco di corse davvero fastoso e bello a livello visuale: un Wave Race su ruote. Il livello grafico non è certo tutto, ma i possessori di Nintendo 64 sicuramente ne hanno abbastanza di giocare con titoli che sembrano più o meno belli la metà delle loro controparti per PlayStation. GT64 è impreciso, funestato da un cattivo aggiornamento e da texture modeste, e sembra di guardarlo attraverso un velo. Il livello di dettaglio dei percorsi è abbastanza alto, e il motore di GT64 semplicemente non riesce a gestirlo. Semplici costruzioni rettangolari e barriere non presentano troppi problemi, ma quando la pista biforca, o un oggetto complesso come una panoramica si prospetta in lontananza, il percorso diventa vuoto in maniera [illegible] 140 all'ora. [illegible] blocchettoso e slavato, e scatta in maniera deludente. Guardando oltre GT64 posiamo i nostri occhi ammirati sulla PlayStation accanto a noi, che stava facendo girare il vero GT (Gran Turismo... Mmmm, si può praticamente sentire il profumo del suo splendore grafico). Fortunatamente per GT64, la giocabilità non è male come ci si potrebbe aspettare. Certo, con questo non diciamo che si gioca bene come con Top Gear Rally (e non ci si va nemmeno vicino, in effetti), ma il titolo offre una certa (seppur breve) sfida, e una struttura di gioco ben provata. Vi viene fornita una scelta di 14 team differenti (che apparentemente contengono veri piloti giapponesi), ognuno dei quali ha una versione modificata di una dei sei tipi di auto. Le statistiche possono essere modificate per permettere la migliore performance di corsa, ma più avanti di così non possiamo spingerci. Avete quindi un giro di riscaldamento e un giro di qualificazione prima di entrare nella corsa vera e propria: non troppo stancante se considerate che una corsa può contenere un massimo di 24 giri. I punti vengono assegnati a seconda di dove finite, e vincete una coppa alla fine della stagione se vi siete comportati bene. Siamo nel pieno dello standard, quindi. Manovrare ognuna delle auto necessita un uso giudizioso del freno a mano, poiché le vetture tendono a scodare contro le barriere lungo i percorsi al più piccolo movimento del joystick analogico. È profondamente frustrante all'inizio, ma dopo un po' di giri diventerete dei maestri della sgommata, da esibire ogni volta che il percorso ha anche una mite curvetta. Svicolare tra le auto non è molto difficile, comunque, e presto vi troverete a vincere ogni corsa con grande facilità. Prima che possiate cominciare veramente a godervi GT64, è tutto finito. I promessi 12 percorsi sono, effettivamente, solo versioni allungate e ridotte dei primi tre che incontrerete, con un mirror mode per ciascuno. I tre percorsi? Li abbiamo finiti in un pomeriggio. Se il gioco fosse stato in qualsiasi modo vicino a Gran Turismo avremmo potuto perd[illegible] sua brevità. Non si trova però sullo stesso [illegible] capolavoro della Sony, essendo fondame[illegible] un aggiornamento della simulazione di ra[illegible] Genki Multi Racing Championship. Que[illegible] atti è stato il primo serio gioco di corse per [illegible] e si è

Con due giocatori su schermo allo stesso tempo, sentirete due volte l'orribile ronzio stile asciugacapelli del motore.

Pit Stop

GT64 ha una corsia dei box che vi farà strappare i capelli dalla frustrazione: la metà delle volte non riuscirete a evitare di finirci dentro involontariamente.

1. Ops! Un'escursione sull'erba ha dato inizio a una scivolata incontrollabile.

2. Frena! Frena! Stiamo scivolando verso i box! A questo punto della gara non ci servono davvero.

3. Non riusciremo più a evitarli. Faremo un pit stop che ci piaccia o no. Dannazione!

4. Ma non ci fermiamo per niente. Ci passiamo davanti a circa 80 km/h. Perché?

5. I meccanici ci hanno riparato sul posto. Grazie ragazzi. Ci siete costati la gara.

Auto, auto, auto!

Ci sono 14 team tra cui scegliere, nonostante la sola differenza tra di loro sembri essere a livello estetico. Le auto, comunque, si manovrano in maniera abbastanza differente, passando dall'umile Supra alla mitica 6 litri Ocean GTR.

Supra - Il veicolo standard per iniziare, e la più comune tra i 14 team. Buona velocità di punta e una buona manovrabilità rendono la Supra una macchina con cui è facile vincere.

300ZX - Si guida praticamente come la Supra, ma la sua propulsione la fa tendere maggiormente a scivolare lungo le curve, rendendo i circuiti europeo e giapponese più difficili.

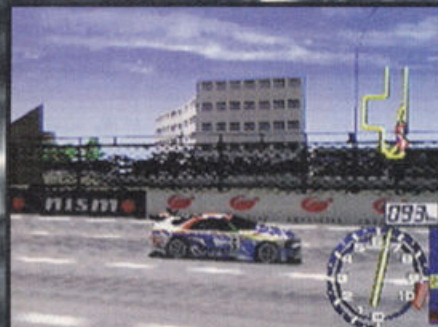
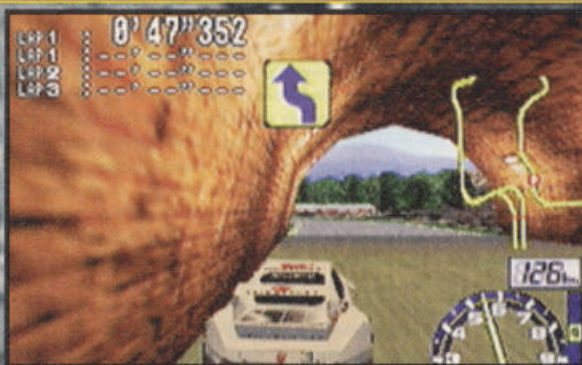
Skyline - Grossa e brutta, la Skyline sembra più una station wagon che una macchina sportiva, ma mettetela sulle strade aperte del circuito americano e la sua velocità la rende praticamente imbattibile.

NSX - La NSX non avrà un grande aspetto, ma la sua accelerazione e la sua manovrabilità la rendono il veicolo preferibile per le sfide a due giocatori...

Imagineer GTR - ...finché non scoprite i due veicoli GTR. Quello della Imagineer sembra praticamente una Porsche, e fila che è una bellezza.

Ocean GTR - L'auto più veloce del gioco. Probabilmente è una Lamborghini, ma non possiamo dirlo per certo.

La NSX a pieno regime lungo le strade di Tokyo. O quel che è.

rivelato un bel gioco, ma non come Top Gear Rally. Una volta finita la modalità a un giocatore, c'è sempre la modalità a due giocatori da utilizzare. O almeno ci sarebbe se fosse bel[illegible] con due finestre su schermo, GT64 è ridotto ancora di vel[illegible] fino a pochi metri dal cofano dell'auto. Completare tre giri diventa una lav[illegible], cosa che non dovrebbe [illegible] succedere [illegible] gioco a due. Sostanzialmente, sembra un lavoro non terminato. Contate i giorni che vi separano dall'uscita di F-Zero X...

Turbo start!

Come ogni gioco di corse che si rispetti, GT64 include una partenza con il turbo. Per attivarla, e avere un piccolo vantaggio nel time trial, alzate i vostri giri a circa 5000 rpm quando si accende la luce verde. È più difficile di quanto sembri.

Vi serve uno spazio di frenata così lungo per prendere una chicane o una curva stretta che quando la CPU vi mostra un segnale di avviso è già troppo tardi.

Ogni corsa comincia con una partenza lanciata. Non sono permessi turbo.

Sistemare lo spoiler della vostra auto consiste nel diminuire l'aderenza a favore della velocità.

Può la goffa Skyline bianca sorpassare la veloce Porche? Acceleratore a tavoletta!

GT64 CHAMPIONSHIP EDITION	
VERSIONE RECENSITA	N64
GIOCATORI	1 o 2
DA	Ocean
PREZZO	N.D.
USCITA	Ora

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
Chiara, nitida e realistica. Finché le macchine non cominciano a muoversi. Argh! 60	La musica è nella media, ma le auto sembrano asciugacapelli. Bzzz! 53	Il sistema di controllo è buono. Sono gli avversari controllati dal Nintendo 64 che non vanno. 66	Finirete la modalità a un giocatore in un giorno o due. Non può competere con Gran Turismo. 60	63

IL GIUDIZIO *Manca di chiarezza, di definizione ed è di un tipo superato di giochi di corse.*

DISPONIBILE PER: PC · VERSIONE RECENSITA: PlayStation · Saturn · MD · N64

I calci sono di solito più devastanti, come dimostra palesemente questo colpo.

Notate la differenza

La versione Saturn di Dead or Alive è stata pubblicata in Giappone sotto gli occhi ammirati di tutti alla fine dell'anno scorso. La Sega, nella sua infinita saggezza, ha deciso di non pubblicare il gioco in America e in Europa (complimenti), aumentando quindi la fame di software di qualità dei suoi ligi proseliti. Quindi la Sony ha preso il gioco, l'ha reso molto più bello, lo ha velocizzato, ha aggiunto nuovi personaggi e ha introdotto nuove opzioni. I due giochi possono sembrare molto simili ma, credeteci, la versione PlayStation è definitivamente la migliore.

DEADORALIVE

Dalla Sony un picchiaduro con una lunga storia, una buona giocabilità e... seni ballerini!

Di tutti i giochi che occupano spazio nel vostro negozio di videogiochi locale, solo pochi hanno un passato interessante come la conversione arcade che verrà presto pubblicata dalla Sony. Dead or Alive ha un nome interessante e, come potrete capire dalle varie foto che decorano questa pagina, è un altro picchiaduro 3D.

L'inizio dell'interessante storia dietro a esso, comunque, ci riporta indietro negli anni non alla Sony o alla Tecmo (i creatori del gioco) ma, che ci crediate o no, alla Sega. Alla ricerca di un po' di denaro, alla Sega decisero di vendere la licenza della loro superba tecnologia arcade (che era la Model 2, usata per creare classici come Virtua Fighter 2 e Sega Rally). Due compagnie si fecero avanti con l'ammontare di denaro richiesto: la Tecmo e la Jaleco. La Jaleco fece uscire un paio di giochi di guida al di sotto della media, e la Tecmo, più saggiamente, decise di concentrarsi nell'emulare il gioco preferito del momento in Giappone, ovvero Virtua Fighter 2. Serviva qualcosa, comunque. Un fattore che attraesse le folle verso il gioco. A un primo sguardo, il gioco ha l'aspetto e la giocabilità del gioco Sega, quindi serviva qualcosa per rendere il gioco originale... unico... insomma, differente. Quell'"amo" era, miei cari amici, il seno. Sì, piuttosto che passare mesi strizzando la propria materia grigia su nuovi e tortuosi aspetti della giocabilità per impressionare e meravigliare il pubblico dei videogiochi, alla Tecmo hanno deciso (una peculiarità originale, effettivamente) di includere un'opzione "seni rimbalzanti" che, come suggerisce il nome, permette alle quattro superdotate signorine del gioco di far rimbalzare i seni mentre eseguono acrobazie, saltano e si fanno strada attraverso il gioco. Osservando i seni muoversi, però, (come abbiamo dovuto fare per la recensione), si nota che non sembrano affatto in sincronia rispetto al resto del corpo delle prosperose donzelle. Se riuscite a immaginarvi dei seni gelatinosi che si muovono lentamente mentre il resto del corpo si sta gettando in trenta mosse speciali assortite a velocità furiosa, vi renderete conto che l'effetto è praticamente lo stesso di quando osservate una lava lamp... stranamente ipnotico. Caratteristiche curiose a parte, Dead or Alive è un picchiaduro abbastanza buono. Con un sistema di gioco differente da, per esempio, Tekken 3, questo gioco segue la linea dei Virtua Fighter e ha solo due pulsanti d'attacco: pugno e calcio. L'altra caratteristica del gioco, però, è la trattenuta. Un passo ingegnoso: l'idea è di utilizzarla quando il vostro avversario attacca. Se riuscirete a farlo in tempo, potrete evitare la sua mossa e, afferrando il suo braccio, potrete sbilanciarlo per lanciarvi in un contrattacco. La grafica è interamente in alta risoluzione e abbastanza dettagliata (anche se per mantenere una buona velocità si sono scelti in generale dei fondali semplici), e i giocatori sono sicuramente ben realizzati. La giocabilità è abbastanza veloce da reggere il paragone con Street Fighter e il suo rapido sistema di gioco basato sulle combinazioni di mosse. La

Sei mesi dopo l'uscita ufficiale della versione Saturn di Dead or Alive, la PlayStation finalmente ottiene la sua conversione.

Una festa di abbondanza!

Come ho menzionato precedentemente piuttosto a lungo, una delle originali caratteristiche di Dead or Alive è il modo in cui i petti dei personaggi femminili sono animati. Ora, mentre probabilmente non vedremo mai cose simili in un gioco sviluppato in Europa, dobbiamo ricordare che i nostri amici giapponesi hanno una visuale leggermente differente delle forme femminili rispetto a noi, o meglio, gli uomini ce l'hanno. Tenendo questo in mente, probabilmente non vi stupirà sentire, quindi, che Dead or Alive vanta dei lenti seni che sobbalzano a intervalli regolari, anche se grazie al cielo avrete l'opzione di eliminarli. Potranno suscitare il vostro interesse per i primi cinque minuti ma, credeteci, la novità perderà presto il suo fascino.

(Destra) La prima volta che noterete il movimento è alla fine del round, quando i giocatori festeggeranno la vittoria.

(Sotto) Dopo circa cinque minuti di seni ballonzolanti, apprezzerete l'opzione per eliminarli.

(Sopra) Mettiti qualcosa addosso cara... ti prenderai un accidente vestita così.

(Sinistra) I seni indomabili rimbalzano anche quando siete sdraiati a terra.

Il Team Battle è superbo per provare nuovi personaggi e combo differenti.

(Sotto) I costumi femminili sono piuttosto succinti.

Il nuovo vestito dell'imperatore

Ci sono oltre 100 costumi differenti nel gioco e, all'inizio, vi verrà data una scelta di tre per ogni personaggio. Avanzando nel gioco ve ne verranno visualizzati altri, di solito volti a scoprire il più possibile le donne.

I "C1, C2 e C3" alla sinistra del nome del personaggio indicano i tipi di costume selezionabili.

Il numero uno è questo affascinante due pezzi verde e viola. Delizioso.

Uno stile molto simile per il numero due ma, secondo me, una scelta migliore di colori.

La terza opzione è quella che apprezzeranno più gli uomini.

velocità è essenziale e il gioco scorre a un ritmo impressionante. I pugni si scambiano velocemente e, con l'aiuto della trattenuta, le debolezze del vostro avversario possono essere utilizzate a vostro vantaggio. Il gioco vanta una lista impressionante di personaggi e opzioni. Ci sono 10 combattenti con i quali giocare all'inizio (inclusi i due che non ce l'hanno fatta a entrare nella versione per Saturn) e, se riuscirete a finire il gioco, potrete scegliere il boss finale come addizionale selezionabile. La maggior parte dei combattenti è abbastanza unica e ha uno stile molto personale. A parte le modalità tournament, versus, training e team battle, ce ne sono un paio, più oscure, come il time attack (fate più scontri possibile entro un certo limite di tempo), survival (continuate a combattere finché non verrete sconfitti) e kumite (scegliete tra 30, 50 o 100 avversari). Di certo non si sente la mancanza di modalità a un giocatore e questo fa di Dead or Alive l'esperienza longeva che effettivamente è.

Per quanto sia divertente, però, ha un lato negativo. Prima di tutto, l'intelligenza artificiale dei combattenti guidati dal computer è povera. Usate spesso le stesse mosse, e ci vorrà troppo affinché il vostro avversario impari i vostri attacchi: abbiamo usato sempre lo stesso calcio per fare un esperimento e il nostro avversario ci ha messo un'intera barra di energia per capirlo. Con Tekken 3 in dirittura d'arrivo e Tekken 2 e Soul Blade (entrambi giochi superiori) in versione Platinum, puntate su uno di questi due, a meno che non siate fan sfegatati dei giochi alla Virtua Fighter.

Tutte le mosse giuste

Quando inizierete a padroneggiare il sistema di controllo di Dead or Alive, userete il pulsante di trattenuta per eseguire dei contrattacchi meravigliosi, che contengono anche alcune prese impressionanti e delle combinazioni da spezzare le ossa. Ecco a voi quindi, per il vostro piacere visivo, una carrellata delle nostre mosse preferite.

DRAGON ELBOW
Jann-Lee
F. F. Pugno + Calcio

Un attacco eccellente. Jann si volta e scatena una mossa furiosa che metterà a terra l'avversario. È molto utile per togliere energia!

MOONSAULT KICK
Kasumi
Indietro + Su, Calcio

Una mossa semplice e buona da scatenare all'inizio visto che vi dà un certo vantaggio. Quando l'avversario è a terra, premete Su + Calcio per saltargli sopra.

HANDSTAND
Hayabusa
Indietro + Giù, Calcio

La nostra preferita. Hayabusa confonde il suo avversario sollevandosi sulle braccia e, proprio mentre sta per attaccare, tira fuori un calcio devastante.

HEADBUTT
Bayman
Pugno + Calcio

Un'altra mossa semplice e, per essere onesti, non è di certo l'attacco che fa più danno ma è comunque divertente.

DEAD OR ALIVE

VERSIONE RECENSITA	PlayStation
GIOCATORI	1 o 2
DA	Sony/Tecmo
PREZZO	108.000 lire
USCITA	Ora

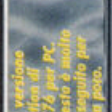
GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
In alta risoluzione, ma per l'impressionante velocità c'è una mancanza di dettaglio negli sfondi. 82	Il solito dei picchiaduro giapponesi ma condito da alcuni gradevoli effetti sonori in stile film di kung-fu. 72	Veloce, fluido e divertente. Poco stimolante per un giocatore, però, nonostante le mille opzioni. 78	Molte opzioni e una buona modalità per due giocatori. 79	80

IL GIUDIZIO Un gioco gradevole e una conversione ammirevole, ma non smetterete di sognare Tekken 3.

DISPONIBILE PER

VERSIONE RECENSITA: PlayStation

Questa è la versione per PlayStation di Interstate '76 per PC. Solo che questo è molto meglio. Un seguito per PC uscirà fra poco.

VIGILANTE 8

Meno rigido di Ridge Racer! Più intricato di Twisted Metal World Tour! Più pazzo di Mad Max! È tempo per il violento Vigilante 8!

Un'altra notte di auto truccatissime, alcune con radio così forti che potrebbero mandare le folle dei concerti rock a cercare tappi per le orecchie, e di guida spericolata, in cui si spara contro le altre macchine e si distrugge il paesaggio. State causando devastazione e terrore, ma tutto nel nome della giustizia. State giocando a Vigilante 8.

Molte lune fa, Twisted Metal World Tour invase la redazione di Games Master e causò molte notti insonni e recensioni in ritardo, mentre ci facevamo strada fra tutto quello che il gioco aveva da offrire con un deathmatch o un modalità cooperativa. Era folle, violento e soprattutto il miglior gioco di guida sparatutto. Tutto il mondo lo ha amato, ma la Activision ne ha fatto uno migliore. Il loro gioco di corse è più violento, più spietato, più veloce e graficamente migliore. Per iniziare, i livelli sono molto più interessanti che in Twisted Metal World Tour. Potete distruggere praticamente tutto e ci sono sempre piccoli segreti da scoprire che rendono la parte distruttiva più divertente (leggete il box "Arena-rama"). Prendete il cimitero degli aerei, per esempio. Potete entrare in una sezione nascosta per prendere un sacco di power-up, ma mentre cercate l'uscita, il bombardiere che costantemente sorvola il livello decide di concentrarsi su di voi, che siete bloccati. E questa è solo una delle molte sorprese del livello. All'inizio le armi sembrano un po' scarse. Avete un mitragliatrice standard con munizioni infinite, un'arma specifica del personaggio, e poi vi dovrete affidare alle cinque speciali che potrete raccogliere per fare davvero male. Queste armi speciali sono un pochino meglio ma non sono paragonabili all'arsenale di Twisted Metal. Comunque ognuna di esse racchiude un segreto. Delle semplici combo fatte usando i tasti direzionali con quelli posti sul retro possono trasformare una potente ma pesante arma in una meravigliosa mostruosità che potrebbe quasi stupire anche James Bond. E ogni arma ne ha due speciali, per cui, una volta imparate le combo, inizierete davvero a divertirvi. Nella modalità a un giocatore della modalità esplorativa abbiamo trovato un po' irritante il fatto di non essere messi subito in lotta contro tutti. Nel primo livello c'è solo un avversario, nel secondo due, e così via. Twisted Metal vi metteva subito al centro della lotta, e da subito era frenetico. Potete anche scegliere la modalità arcade, decidendo il livello e il numero di avversari, ma avremmo preferito più azione nei primi livelli del modalità esplorativa. Detto questo, se non altro avete il tempo per familiarizzare col vostro veicolo e con le armi prima di incontrare quattro o più avversari che si uniscono per sfasciare la vostra macchina. Vigilante 8 si unisce alla famiglia del multi-player con stile. Potete giocare in deathmatch e farvi largo fra i livelli, o cooperativamente (anche se questo nei nostri uffici accade di rado) per uccidere il boss finale. Nella modalità cooperativa dovrete guardare le spalle al vostro compagno, visto che appena uno dei due muore il gioco finisce (adesso sapete perché non giochiamo molto a questa modalità: preferiamo ucciderci piuttosto che salvarci). Appena il gioco inizia a riscaldarsi c'è un sacco da fare e da osservare, e l'azione diventa subito tattica. Dovete inseguire i vostri avversari, guardarvi le spalle, trovare le combo per le armi e cercare i segreti di ogni livello. In più dovete uccidere tutti. Prendete tutto ciò che era bello in Twisted Metal World Tour, potenziatelo e aggiungete dei livelli più grandi e interessanti. Avete l'immagine in testa? Adesso sapete cosa aspettarvi da Vigilante 8. È uno dei migliori giochi di guida sparatutto del momento. E ha anche tutto il fascino di Starsky e Hutch!

Arena-rama...

Più circuiti che nel capolavoro della Sony Twisted Metal World Tour, e in ognuno di essi succede molto di più. Vedete se riuscite a scoprire tutti i segreti...

Aircraft graveyard...

È molto facile restare intrappolati qui, e il bombardiere vi troverà subito. Pericolo!

Hoover dam...

Acqua e generatori d'elettricità? Cosa succede alla gente che c'è dentro se premete l'interruttore?

Oil fields...

Le macchine prendono fuoco se le valvole dell'olio sono aperte. Fate rotolare i barili contro gli avversari.

Ski resorts...

Causate una valanga sparando agli alberi. Potete anche fare ogni genere di pazzia.

Casino city...

Usate il dirigibile per raccogliere i power-up che si nascondono sul tetto.

Ghost town...

Sul treno di questo livello ci sono armi speciali: saltateci sopra per prenderle. State attenti alle erbacce.

Valley farms...

Fate esplodere il mulino a vento e le pale colpiranno le altre macchine.

Secret base...

Potete sparare al contenuto di quei silos di missili. Attraversate il quartier generale per armarli.

Sand factory...

Le pile di sabbia collasseranno sopra qualcuno, e continueranno a crescere per tutto il tempo.

Canyon lands...

Distruggete il ponte sospeso per saltare la gola. Potete far rotolare i massi contro gli avversari.

I missili volano in questo deathmatch a due giocatori. Dovete conoscere tutte le mosse speciali per vincere.

Nel livello Hoover Dam, potete usare questi tunnel di scarico come scorciatoie per fuggire. E ricordatevi, l'acqua e l'elettricità non vanno molto d'accordo.

Uccidete il boss!

Non sarebbe un vero gioco di corse senza boss da scoprire, vero? È compito vostro trovarli, ucciderli e capire come guidare i loro veicoli. Se non ci riuscite, non preoccupatevi: lo scriveremo nella Zona Console o nel Servizio Segreti fra un paio di mesi.

Convoy...

Il campione dei guidatori. Passerà sopra di voi se glielo permetterete.

Molo...

Ha rubato l'autobus della scuola: probabilmente non passerà gli esami.

VIGILANTE 8	
VERSIONE RECENSITA	PlayStation
GIOCATORI	1 o 2
DA	Activision
PREZZO	N.D.
USCITA	Ora

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
Veloce e fluido. I livelli sono bellissimi e c'è sempre qualcosa di nuovo da vedere. 87	I rumori dei motori e delle armi danno un pochino ai nervi, ma la colonna sonora anni '70 è divertente. 73	Molto da sparare e segreti da scoprire. Fa appello al vostro istinto più violento. Grande divertimento. 87	Due modalità multi-player, due modalità a un giocatore. Praticamente eterna. 89	88

IL GIUDIZIO La prossima generazione dei giochi Twisted Metal. Brillante, divertente, e raccomandato.

CIRCUIT BREAK

Ecco un altro gioco di corse veramente bello... Micro Machines si deve preparare ad affrontare un nuovo concorrente...

DISPONIBILE PER

Pare che a intervalli regolari esca un gioco che viene proclamato il migliore del suo genere. Doom è stato battuto da Quake e Duke Nukem. Ora abbiamo Quake 2 e Unreal in via di pubblicazione. Command & Conquer è stato superato da Red Alert, Warcraft e Total Annihilation e Ridge Racer è stato lasciato ai nastri di partenza da F1 e Gran Turismo.

Un genere però, i giochi di corse di puro divertimento, sembrava aver raggiunto il suo top con Micro Machines v3. È migliore degli altri giochi della serie Micro Machines apparsi su Super NES e Mega Drive e sembrava essere davvero insuperabile. Il solo gioco che gli si è avvicinato è stato Supersonic Racer. I suoi programmatori sono finalmente riusciti nella loro missione impossibile, scalzando Micro Machines v3 con la realizzazione del seguito di Supersonic Racer: Circuit Breakers. Al primo impatto si può credere che non sia molto diverso da Micro Machines v3. Le macchine sono piccole, l'azione si svolge senza regole e la modalità multi-player è nettamente migliore di quella per un solo giocatore. Volendo però scavare più a fondo, scoprirete un gioco superiore alla media e che vi farà dimenticare persino Micro Machines v3.

Prima di tutto, non ci sono i tracciati carini ma abbastanza stupidi di quest'ultimo, ma dei circuiti veri e propri. Vengono messi da parte anche i colori vivaci in favore del texture-mapping e di una grafica in 3D molto realistica. C'è una buona varietà di circuiti su cui correre, con tracciati nevosi, nel deserto, subacquei o nei pantani.

La giocabilità, che poi è la cosa più importante, è migliore. Nella modalità a un giocatore i nemici sono più agguerriti

che mai. Se vi avvicinate a un concorrente che non vuole lasciarsi superare, vi ritroverete con un bel po' d'olio in faccia e sbattuti fuori del tracciato. Anche i tracciati sono meglio progettati, in ognuno di questi ci sono dei punti in cui si può recuperare il distacco, purché si sappia affrontare una curva nel modo giusto, e ben presto vi accorgerete che la tattica di corsa dovrà essere diversa a seconda del circuito. I percorsi peggiori sono quelli acquatici, dove è tutto troppo scuro e non si riesce ad avere una buona visuale. Evitateli in modalità multi-player e non affrontateli prima di averli visti da soli.

Ci sono armi e power-up da raccogliere lungo il tracciato che aggiungono una buona dose di divertimento. Dà molta

Siete con qualche amico, pronti a darvi battaglia. Però volete un po' di vantaggio, no?

Prove a tempo...

Un po' noioso: gareggiate contro il tempo. Salvate i tempi migliori per cercare di batterli in futuro.

Campionato del mondo...

Siete voi contro sette concorrenti controllati dal computer, capaci di tutto pur di sorpassarvi. 16 gare in totale.

Battaglia...

Abbiamo detto tutto. Da 2 a 4 giocatori possono gareggiare per vedere chi è il migliore. Preparatevi agli insulti...

Micro Machines v3, da cui Circuit Breakers prende molti spunti, è presente nella collezione Platinum.

BRUTTO INFAME...

Siete pronti a sfidare i vostri amici? Eccovi una lista dei trucchetti infami da usare per battere gli avversari...

Ciao bello!

Notate quello che guida troppo vicino al bordo della strada? Dategli una sportellata e mandatelo a quel paese in bello stile!

Ma che salita...

Quando siete su una salita ripida, frenate di colpo: il vostro inseguitore vi darà una bella botta che vi farà guadagnare velocità.

Beccati questo!

Dopo aver raccolto il power-up turbo, mettetevi davanti a una vettura e attivatelo. La macchina che vi segue prenderà fuoco.

Occhio ai pali!

Quando ci sono pali o colonne nel tracciato, basta sterzare all'ultimo momento e chi vi segue farà un bel botto.

Partenza col botto!

Se alla partenza vi trovate in un rettilineo stretto, date gas e sterzate direttamente sulla vettura dell'avversario: lo sbatterete fuori.

La terra si muove!

Ci sono delle piattaforme mobili in certi livelli: quando un altro concorrente ci sale sopra, andategli contro e buttatelo giù.

ERS

Tracciati a go-go...

Incontrerete molti circuiti nel corso del gioco. Vi dovrete abituare a guidare macchine, barche e sottomarini per diventare i Campioni del Mondo di Circuit Breaker. Noi ci abbiamo messo un giorno: vedete se riuscite a fare meglio. Vincere è difficile perché partite con almeno due secondi di distacco dal primo: è meglio usare la partenza turbo.

Egitto...

Una marea di sabbia, curve strette, trappole di fuoco e strettoie.

Autostrada...

Molte curve e salti. Più trafficato del Raccordo Anulare nell'ora di punta.

Giungla...

Scorciatoie e piattaforme mobili. Molti pali contro cui far sbattere gli avversari.

Artide...

Tracciato molto sdrucciolevole in cui sbattere fuori gli avversari con facilità.

Palude...

Dovete guidare una barca. Curve strette, e le canne vi rallentano.

Venezia...

Grafica orribile, una gara di barche brutta. Curve strette a piovere.

Subacquea...

La gara più lenta di tutte, e anche una delle più difficili da vincere.

Canyon...

Uno dei tracciati migliori. Ponti, curve e strapiombi: molto divertente.

Non ci sono molte barriere di protezione lungo i bordi della strada, perciò è facile sbattere fuori gli avversari (anche se loro possono fare lo stesso).

soddisfazione vedere la macchina che vi segue prendere fuoco quando azionate il turbo (che oltretutto vi fa fare un bel balzo in avanti). In modalità singolo giocatore gli scontri si fanno veramente duri soltanto verso la fine del gioco, con avversari davvero determinati. Per quanto divertentissima, questa modalità è niente paragonata a quella multi-player per quattro giocatori. Insieme a tre amici affronterete l'esperienza più avvincente nel campo dei giochi di corse. Ci sono poche cose paragonabili al piacere di buttare giù da un ponte un avversario, ma è molto probabile che vi verrà voglia di spaccare il joypad in faccia al vostro amico quando questo vi sbatterà fuori del tracciato (prendendovi anche per i fondelli...). *Micro Machines v3* ha trovato un grande avversario in Circuit Breaker.

Questo gioco ha tutto ciò che ha *Micro Machines v3*, ma migliorato e con alcuni extra. La modalità a un giocatore è buona, quella multi-player è praticamente imbattibile e terribilmente divertente.

MEGATRUCCO

Rabbia da gara

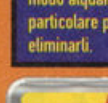
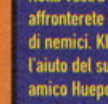
Tagliate le curve, ma occhio a non farvi prendere dalla foga. Curve: sono utili per lanciarvi nel resto del tracciato e sono la chiave per vincere le gare in modalità a un giocatore. Sono i luoghi migliori (e più sicuri) per effettuare i sorpassi. La maggior parte degli avversari farà una traiettoria al centro del tracciato, lasciandovi lo spazio per superarli. Sterzate in anticipo mantenendo il gas premuto e sorpasserete i poveracci con estrema facilità.

La corsia centrale è la più sicura, ma non vi permette di effettuare dei sorpassi facili. È difficile restare al centro quando si esce da una curva, soprattutto se ci si trova davanti queste trappole di fuoco.

CIRCUIT BREAKERS

VERSIONE RECENSITA	PlayStation
GIOCATORI	da 1 a 4
DA	Mindscape
PREZZO	N.D.
USCITA	Ora

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
Ottimo texture e livelli differenziati, però i quadri acquatici sono scuri e c'è troppo pop-up. 79	I rumori del motore possono disturbare e gli effetti sonori delle armi sono deboli. 54	La modalità a un giocatore è buona, quella multi-player è grande! 88	Il gioco per un giocatore vi impegnerà per un paio di giorni, ma la modalità multi-player durerà all'infinito. 88	88

IL GIUDIZIO Il miglior gioco a quattro giocatori per PlayStation e uno dei gioco di corse più alternativi in circolazione.

Avanti, raccontaci tutto!

Il gioco si basa su una storia semplice ma coinvolgente. Le sequenze d'intermezzo, di ottima fattura, sfruttano la grafica del gioco.

L'avventura è appena iniziata. Qualcosa si è rotto e ha attirato l'attenzione di Klonoa e del suo amico blu.

Klonoa: Che cos'è quello? Huepow: Viene da Bell Hill. Ah, beh...

DISPONIBILE PER

VERSIONE RECENSITA

KLONOA

Una nuova proposta della Namco dove bisogna saltare e correre come dei forsennati (e ci sono anche dei nemici gonfiabili...)

La vita dei felini può essere dura. Tom viene sempre maltrattato da Jerry. I leoni vengono cacciati per la loro criniera. E il cibo per gatti non è proprio il massimo della bontà.

Per fortuna in Klonoa, il folle platform "felino" della Namco, i gatti non hanno tutti questi problemi, anche se incontrano la loro bella dose di inconvenienti. Non è questo lo spazio per raccontarvi la trama completa, però sappiate che Klonoa e Huepow, l'amico blu a forma di palla del protagonista, si trovano in guai seri. La nonna del nostro eroe è stata catturata dal malvagio Ghadius, il quale vuole togliere la luce al mondo, il che porta Klonoa a correre come un forsennato e saltellare per ogni dove. Klonoa: Door For Phantomile è un platform vecchio stampo. È un gioco con le caratteristiche classiche dei titoli più stagionati, però propone delle situazioni che potrebbero saper coinvolgere parecchio i giocatori contemporanei. Il gioco si sviluppa in 2D. I fondali sono poligonali e profondi, ma il protagonista è intrappolato in un mondo di destra-sinistra. L'ambiente è così "costrittivo" che a volte viene voglia di mollare tutto. Una volta che vi sarete abituati, però, le cose diventeranno meno noiose. Un'altra caratteristica che potrebbe (ma non dovrebbe) far dispiacere ai giocatori moderni è la mancanza di controlli complicati: destra, sinistra, salta e spara. In fondo, basta poco per rendere divertente un gioco. La trama è coinvolgente, la grafica colorata e la giocabilità fluida. Bisogna raccogliere dei cristalli, usare i nemici a proprio vantaggio e trovare delle chiavi per poter avanzare nel gioco. È tutto molto divertente, così tanto che potrebbe non essere notato il maggior difetto di Klonoa: è troppo semplice. Una volta che avete capito le tecniche base per far fuori i nemici, diventa ripetitivo. Peccato che le cose si complichino soltanto verso la fine del gioco. Avrebbe potuto essere un platform di successo, ma non risulta adatto ai giocatori più esperti.

Il mondo di Klonoa è davvero sgargiante. La grafica permette di notare i particolari di ogni cosa.

Spruzzi d'acqua fanno salire le piattaforme dove deve saltare il nostro eroe. Bisogna poi affrontare un specie di uomo-aragosta (mica tanto bello...).

I gatti, dicono, hanno nove vite. Klonoa ne ha solo cinque. L'opzione "Continue", però, può essere utile.

Guarda che armi uso!

Nella vostra missione affronterete una marea di nemici. Klonoa, con l'aiuto del suo strano amico Huepow, ha un modo alquanto particolare per eliminarli.

Klonoa vorrebbe passare, peccato che 'sto tipaccio grosso non la pensi allo stesso modo.

Gli occhi gli si riempiono di rabbia e inizia a "gonfiare" (letteralmente) la bestiaccia.

Quindi getta in aria il nemico. Potrebbe scagliarlo contro un altro nemico oppure...

...saltare nel vuoto sfruttando il cattivaccio come una mongolfiera.

Ora può anche far saltare il nemico per guadagnare una spinta maggiore.

KLONOA	
VERSIONE RECENSITA	PlayStation
GIOCATORI	1
DA	Namco
PREZZO	108.000 lire
USCITA	Ora

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
Estremamente brillante, colorata e ben animata. Sembra un cartone animato giapponese. 90	Suoni di sottofondo di grande atmosfera. La musica si fa più minacciosa quando le cose si complicano. 85	Molto divertente ma fin troppo semplice. I primi livelli scivolano via in fretta. 62	Troppo facile. Completerete i 26 livelli in men che non si dica. 58	74

IL GIUDIZIO *Un platform dal look "felino". Troppo semplice però per i giocatori più esperti.*

Usando il pulsante Z potrete muovervi attorno al vostro avversario.

In qualsiasi picchiaduro 3D decente i replay sono qualcosa da gustarsi. Qui vi ricordano soltanto di quanto il gioco sia brutto.

DUAL HEROES

Subappalt heroes!

Stanchi di tirar pugni, calci, mettere insieme combo e, per dirla tutta, di giocare ai picchiaduro? Dual Heroes ha una soluzione originale. Sconfiggendo un robot potete "insegnargli" a usare il vostro stile e ad andare a combattere senza dover più toccare il pad. Sì, proprio una bella idea. Grazie.

Lo schermo dei robot indica contro quali guerrieri è stato allenato l'essere meccanico. Mah!

L'idea è di usare personaggi diversi per allenarli in tutti gli stili, molto simili tra loro, di Dual Heroes.

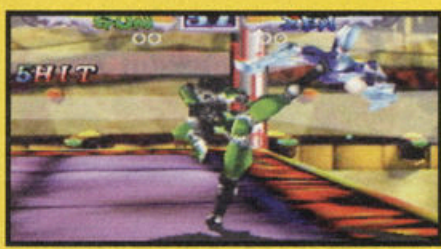
Quando eseguite un colpo, dovrebbe impararlo e iniziare a contrattaccare. Una barra mostra i progressi dell'androide.

I super guerrieri del futuro del Nintendo 64 sbarcano in Europa.

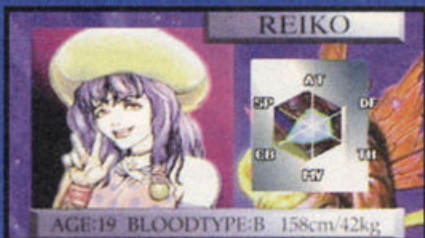
Alcune cose sembrano non aver senso. Per esempio mettere dei personaggi simili a degli smilzi Power Rangers in un picchiaduro. Questo sicuramente non ha senso. Dare a tutti le stesse brutte mosse. Nessun senso neanche qui. E poi avere delle mosse così lente che potreste bervi un caffè nel tempo che passa da quando premete il pulsante a quando il vostro personaggio esegue l'azione. Ora, che senso può avere tutto questo? Risposta: nessuno. Dual Heroes non ha NESSUN SENSO!

È passato molto, molto tempo da quando si sosteneva che il picchiaduro della Hudson sarebbe stato il Tekken per il Nintendo 64, alla presentazione della console. I demo mostravano personaggi poligonali renderizzati che si muovevano con una incredibile fluidità e girava la voce dell'opzione Virtual Player, che finalmente avrebbe fornito un avversario temibilissimo per il gioco in singolo. Ah, giorni lontani. Giorni precedenti all'uscita del gioco finito, che fa a gara con Clay Fighter per essere il peggiore picchiaduro per Nintendo 64. Dopo una sequenza introduttiva che potreste ricrearvi in casa, Dual Heroes inizia con la consueta selezione tra le modalità a un giocatore, a due giocatori e di pratica. Selezionatene una e dovrete aspettare mentre un messaggio di "accessing" appare sullo schermo. Come se questa non fosse, in realtà, una cartuccia. Iniziate a combattere e le cose non migliorano. Questi non sono dei veri personaggi di un picchiaduro! Potranno anche chiamarsi Betsu Super Ninja e Dirty Fighter Zen ma non riuscirebbero a vincere neanche contro dei bambini. Usate il pulsante Z per girar loro alle spalle, e loro continueranno a restare voltati chiedendosi dove siete finiti. Non c'è niente che riesca a riscattare Dual Heroes. Il combattimento non vi fa mai venire voglia di esaminare il Virtual Player o il robot training. L'unica cosa peggiore della vista di brutti personaggi che eseguono atroci mosse è il sapere che la colpa di tutto ciò è vostra. Mettete giù il controller. Spegnete la console. Una volta fuori pericolo, correte come pazzi a comprarvi Fighter's Destiny.

DISPONIBILE PER: PC, PlayStation, Saturn, Dreamcast(?), MD — VERSIONE RECENSITA: N64

Questa potrebbe essere la peggiore conversione da NTSC a PAL di un gioco per Nintendo 64.

Nemici virtuali

Questo è l'aspetto che doveva rendere Dual Heroes il primo di un nuovo genere di picchiaduro. Il versus virtual mode vi fa combattere contro un Giocatore Virtuale che, come voi, controlla i suoi personaggi, ognuno con il suo stile di combattimento, dandovi così un gioco a due giocatori contro un invisibile avversario non umano.

Potete scegliere il vostro avversario virtuale. L'idea è che abbiano delle personalità differenti e combattano con stili differenti.

Guardate Reiko. Il grafico sulla destra mostra la sua forza in termini di attacco, difesa, prese, movimenti 3D, combo e attacchi speciali.

Entrambi selezionate un personaggio e iniziate a combattere. Il problema è che le mosse sono semplici e insoddisfacenti.

DUAL HEROES	
VERSIONE RECENSITA	N64
GIOCATORI	1 o 2
DA	Hudson/Bitsoft
PREZZO	N.D.
USCITA	Ora

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
I personaggio si muovono come i Power Rangers visti sul retro di un cucchiaio. **30**	Assoli di ottavino? Musichette sdolcinate? In un picchiaduro? Temo di sì. Le cose non migliorano. **25**	Una terribile scelta di mosse flaccide e controlli scarsi. **20**	Facile nella modalità singola, e non c'è niente che vi farà usare il Virtual Player. **23**	**20**

IL GIUDIZIO *Il Nintendo 64 non è esattamente coperto di bei picchiaduro, ciònonostante...*

È pieno di effetti sanguinolenti come questo, che è bellissimo...

CARDINAL SYN

DISPONIBILE PER

VERSIONE RECENSITA: PlayStation

Se state cercando un bel picchiaduro basato sulle armi prendete Soul Blade. In più adesso è in versione Platinum, come del resto Tekken 2!

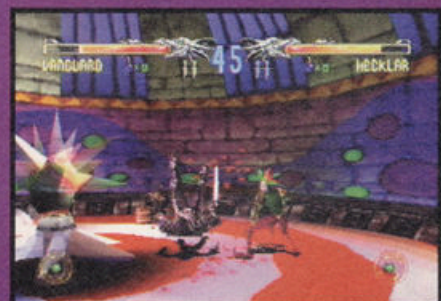
Dopo il comico Iznogood, un altro gioco con un nome curiosamente adatto...

È difficile stabilire cosa renda Cardinal Syn un'esperienza insoddisfacente. Dopotutto contiene tanti ingredienti che i fan dei picchiaduro apprezzano. Ha una bella grafica. Ha le quattro modalità di gioco survival, team battle, tournament, e soprattutto Versus, e ogni personaggio ha un discreto numero di mosse.

Il produttore del gioco, la Kronos, ha lavorato a lungo e duramente per dare a Cardinal Syn un bell'aspetto, ma dietro alle animazioni fluide e agli eccellenti effetti di luce, questo resta un gioco di modesto spessore. Come molti dei giochi attuali, Cardinal Syn ha un'ampia scelta di mosse speciali e combo, permettendo anche di colpire l'avversario mentre sta cadendo al suolo. La Kronos ha anche creato le arene seguendo dei temi, dalla stanza che ruota di Hecklar, con la testa di un giullare con un letale collare acuminato nel centro, alla caverna di Plague con pozze velenose.

Ogni personaggio può muoversi liberamente, per cui riuscire a intrappolarlo contro un muro può essere davvero difficile. Le mosse però sono un po' "faticose". Questa non è una critica alla giocabilità, perché comunque il gioco è abbastanza veloce, ma, con Tekken e Street Fighter che segnano lo standard della velocità, i guerrieri di Cardinal Syn non sono sufficientemente reattivi. Si muovono bene, ma non abbastanza. In maniera simile, a Cardinal Syn manca quel tipo di "equilibrio" che caratterizza i migliori picchiaduro. Giocate a Tekken 3 e vedrete che è possibile anticipare gli attacchi del nemico e rispondere, e questo incoraggia un gioco istintivo e abile. Ciò in Cardinal Syn non accade.

Per i difetti più specifici e tangibili, è difficile sapere dove iniziare. Cosa dire di quando colpite un avversario, e la vostra arma rimbalza dal suo corpo come se avesse un muro dietro alle spalle? Un problema minore, sicuramente, ma la determinazione delle collisioni è un problema abbastanza importante in un picchiaduro. E del fatto che, con un minimo senso di tempismo, è possibile continuare a colpire l'avversario controllato dal computer mentre è a terra? Ci si poteva sinceramente aspettare di più...

La saga di Mortal Kombat potrà anche mostrare simili spruzzi di sangue, ma in Cardinal Syn anche le tracce di sangue restano sul pavimento dell'arena.

Il Finker Domain è lo stage preferito da Game Master. I giocatori furbi cercheranno di spingere i loro avversari contro le mortali lame nel centro.

Gli scenari!

Insolitamente, le arene di Cardinal Syn contengono dei pericoli che possono cambiare il corso di un combattimento. Ed eccoli qui...

FINKSTER

La caverna di Finker non contiene nessun reale pericolo, ma è piena di oggetti che possono essere raccolti.

PLAGUE

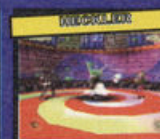
Qui c'è una pozza verde velenosa. I personaggi che ci entrano in contatto vedono la loro energia diminuire fino a quando muoiono.

VANGUARD

Un grasso personaggio. I muri della sua caverna sono pieni di balestre. Visto che è un tipo grasso, è facile che venga colpito.

MONGORO

Il dominio di Mongoro ha fiumi di lava. Provate a camminarci dentro e il vostro personaggio verrà scagliato al suolo.

HECKLAR

Qui l'arena ruota intorno alla testa di un giullare che indossa un letale collare con delle punte. Per di più lancia anche delle dannose sfere.

NEPHRA

Sicuramente non è lo stage più difficile, ma nel Nephra Hangout ci sono quattro colonne che si elettrificano in un ordine casuale.

ORION

Nel terreno di Orion, basato su un ponte, non c'è nessuno ostacolo evidente, eccetto l'avversario in grado di farvela passare davvero brutta.

MCKRIEG

McKrieg gira intorno a quella che sembrerebbe essere una mina. In questo stage il pericolo è rappresentato da una serie di mine.

CARDINAL SYN	
VERSIONE RECENSITA	PlayStation
GIOCATORI	1 o 2
DA	Sony
PREZZO	108.000 lire
USCITA	Ora

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
Sicuramente molto bella. Superbi effetti di luce e una esagerata presenza di sangue. 84	Un colonna sonora orchestrale che spegnerete dopo poco. 72	Controlli poco reattivi, mosse modeste. 55	La modalità a due giocatori non è molto entusiasmante. Mi dispiace Sig. Syn, ma ha solo 24 ore di vita. 57	58

IL GIUDIZIO Un gioco senza niente di eccezionale, con poca giocabilità. Ha una bella grafica, ma non basta a salvarlo.

Piccoli dinosauri verdi, una tipa gialla che tiene il punteggio e un sacco di bolle. Tutto è in pace con il mondo.

BUST-A-MOVE 2

Il più bel puzzle game dai tempi di Tetris arriva sul Nintendo 64. Lanciate i cappelli in aria!

Siete un piccolo dinosauro e dovete, come dire, tirare delle bolle contro altre bolle e se riuscite a metterne insieme tre dello stesso colore esplodono e...

Provate a spigare Bust-A-Move 2 a qualcuno che non l'ha mai giocato e non riuscirete mai a trasmettere la grandezza di uno dei più coinvolgenti videogiochi della storia. Potrebbe sembrare un puzzle carino a 16 bit. Sotto i gatti danzanti, i colori eccessivamente luminosi e i palloni che esplodono, però, c'è una terribile competizione fra due giocatori che potrebbe portare a risse con l'avversario tanto quanto un deathmatch a Quake. Niente è cambiato in Bust-A-Move in questa uscita per Nintendo 64. Il gioco è identico alle già adorate versioni per PlayStation e Saturn. Sparate le palle in cima allo schermo in modo da formare una riga di tre o più palle dello stesso colore ed esploderanno, facendo cadere insieme a loro ogni palla vicina, per ripresentarsi poi nello schermo del vostro avversario. Il primo giocatore che viene sopraffatto dalla quantità delle palle perde. Questo, amici, è sostanzialmente tutto. La semplicità è il reale punto di forza di Bust-A-Move. Chiunque, compreso vostro nonno, potrebbe prendere il pad e sfidarvi, ma come in tutti i grandi puzzle game, da Tetris in poi, c'è una grande strategia unita alla semplicità. Giocate per un po' di tempo e vi dimenticherete dei piccoli dinosauri e smetterete di sentire la musichetta per concentrarvi totalmente sul dove mettere le bolle.

Sarete ossessionati dallo scegliere il miglior angolo con cui sparare. Inizierete a formulare pazze strategie articolatissime, riempiendo lo schermo e aspettando una bolla viola che non appare mai. Sostanzialmente diventerete dei drogati di Bust-A-Move. L'unico caso in cui questo può non accadere è se giocherete da soli. Il gioco in singolo è un piacevole bonus ma non è lontanamente paragonabile al divertimento di competere contro un avversario umano. Alcune migliorie (possibilità di giocare in quattro?) sarebbero state, beh, sapete... ben accette!. Ciò non toglie però che Bust-A-Move sia lo standard per i puzzle game. Ogni macchina dovrebbe avere una versione di questo puzzle, e questa per Nintendo 64 fa bene il suo dovere.

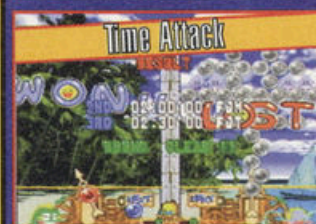
L'unica cosa migliore di far esplodere le proprie bolle è sentire il proprio avversario lamentarsi delle bolle che si sono aggiunte dalla sua parte.

Boll-izioso!

Anche se la modalità a due giocatori è il vero motivo per cui acquistare Bust-A-Move ci sono anche molti altri modi di giocare...

La modalità puzzle vi dà diversi schemi di bolle da far esplodere... o modi di morire nel tentativo...

Vi muoverete lungo una mappa, incontrando altri personaggi contro cui giocare in split-screen.

Il miglior modo di giocare. Ogni bolla che fate uscire dallo schermo finisce in quello avversario!

Simile al puzzle, ma dovrete cercare di pulire lo schermo il più velocemente possibile.

Tre passi per la gloria

Giocare a Bust-A-Move è davvero semplice, ma se volete diventare dei veri campioni ci sono delle tecniche avanzate. Guarda e impara, giovane dinosauro...

Far rimbalzare le bolle contro i muri è la tecnica più importante per il successo.

Collegate le bolle in una serie di tre per farle cadere tutte.

Nel gioco puzzle colpite la bolla principale che tiene su tutto il resto.

DISPONIBILE PER

PC · PlayStation · Saturn · MD · N64 — VERSIONE RECENSITA

BUST-A-MOVE 2

VERSIONE RECENSITA	N64
GIOCATORI	1 o 2
DA	Acclaim
PREZZO	139.000 lire
USCITA	Ora

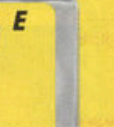
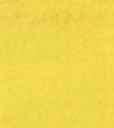
GRAFICA 72 — Tanti personaggi carini e colori luminosi. Roba da 16 bit, ma con stile.

SONORO 70 — Una musica strana, con alcuni rumori ed effetti.

GIOCABILITÀ 92 — Giocare in due piace a chiunque, e sarete subito dei fanatici.

LONGEVITÀ 91 — Un gioco che userete ogni volta che un amico verrà a farvi visita. E giocherete, giocherete e...

GLOBALE 91

IL GIUDIZIO Uno dei più bei giochi a due è anche uno dei più economici per Nintendo 64. Come vi sembra?

KULA WORLD

È estate, c'è un pallone da spiaggia, ma questo è tutt'altro che un passatempo da mare...

Rotolando sopra quella chiave la raccoglierete. Vi servirà per aprire l'uscita.

Le monete vi daranno dei punti, che però verranno tolti dal vostro totale se non riuscirete a ultimare il livello.

DISPONIBILE PER

VERSIONE RECENSITA

Kula World è stato sviluppato da una casa svedese. Naturalmente il beach volley è lo sport nazionale...

Proprio quando pensavate di poter mandare in ferie anche il cervello, e stavate benedicendo le tendenze della moda di quest'anno, che porta i membri del sesso opposto a vestirsi ancor meno dell'anno scorso, ecco un gioco che riesce a distrarvi e a farvi pensare. Prendete un po' di piattaforme sospese per aria. Immaginate ora di essere una palla che può tranquillamente rotolare sopra, sotto e sui lati di queste piattaforme senza cadere. Aggiungete un paio di chiavi che dovete trovare, sparse in giro per lo scenario (fate attenzione, però, potrebbero essere ovunque, anche sotto le piattaforme: siate ben sicuri di esplorarle tutte bene), e un'uscita. Adesso provate a immaginarvi questa palla che rimbalza e rotola in giro a raccogliere le chiavi che le serviranno per aprire l'uscita verso il prossimo livello. Kula World è tutto qua. Potrà sembrare poco detto così, ma trovare il percorso giusto per raggiungere le chiavi è compito decisamente impegnativo, grazie a una progettazione dei livelli decisamente intelligente. Alcuni sono veramente tortuosi. Per fare un esempio, a un certo punto dovrete arrivare alla fine di un blocco, girare di 90 gradi in modo da andare a marcia indietro sotto la piattaforma per finire su un trampolino con l'angolazione corretta, in modo da poter rimbalzare sul lato giusto di un blocco lì vicino. Ma non temete: non dovrete avere la stessa mente malata del progettista del gioco per riuscire a finirne tutti i livelli, perché ci sarà sempre qualcuno in piedi dietro di voi che freme per prendere il vostro posto e darvi consigli illuminati. Nei livelli più avanzati, oltre a trovare ambientazioni sempre più strane, comincerete a inciampare nelle prime trappole. Ci saranno pericolosissimi spuntoni, trampolini, strane figure che cercheranno di catturarvi e dei power up psichedelici. Una cosa è sicura: la vita non è semplice per una palla, a Kula World. Un altro punto di forza del gioco è il sistema di punteggio. Per ogni oggetto che raccogliete in un livello vi verranno dati un tot di punti. Se non riuscirete a finire il livello, però, quegli stessi punti vi verranno dedotti dal punteggio totale. Potrete continuare a ritentare il livello fintanto che avrete punti. Di conseguenza, se riuscirete a fare più punti nei livelli più semplici, avrete una bella riserva da utilizzare nei livelli più impegnativi, e vi garantiamo che il sistema funziona benissimo. Si sa, i rompicapo si trovano spesso sul confine che divide frustrazione e divertimento, ma Kula World è riuscito, per fortuna, a fermarsi dal lato giusto.

Seguitemi!

La modalità a due giocatori è davvero bizzarra. Il primo giocatore fa un paio di mosse, poi tocca al secondo ripeterle e aggiungerne un paio delle sue, e così via per tutto il livello. Il primo giocatore che sbaglia ha perso. È molto più divertente di quanto possa sembrare...

Dovete ricordare tutte le mosse, e tenete presente che anche i rimbalzi e le giravolte sono considerati mosse.

Adesso dovete farne voi un paio e sperare che la memoria del vostro avversario sia un po' labile.

Beh, non si può sempre vincere. Potrà sembrare strana come modalità a due giocatori, ma è divertente.

Raccogliendo la frutta (come quell'anguria lì davanti) potrete accedere a livelli segreti.

Saltate le punte e rotolate sopra la piattaforma di fronte a voi. La gravità di Kula World non è quella che conoscete, ma vi ci abituerete.

Trucchi!

Il percorso che porta all'uscita spesso non è così immediato. In alcuni casi, sarà necessario ricorrere a qualche trucchetto per raggiungere le piattaforme più ostiche, come rimbalzare su un'altra piattaforma per poi cadere sulla piattaforma di destinazione. Mai sentito parlare del "pensiero laterale"?

Attenzione ai blocchi che cadono. Ce ne sono molti.

Palloni e spuntoni non vanno d'accordo. È ora di saltare...

KULA WORLD	
VERSIONE RECENSITA	PlayStation
GIOCATORI	1 o 2
DA	Sony
PREZZO	108.000 lire
USCITA	Ora

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
Non è sensazionale. C'è qualche bell'effetto, ma quello che conta in Kula World è la giocabilità. 70	Niente di particolare. I palloni da spiaggia non sono noti per i loro effetti sonori. Ascoltate un CD. 65	Un gioco immediato e intelligente. Servono riflessi pronti, ma non si cade troppo spesso. 80	Molto longevo, sia nell'opzione a uno sia a due giocatori. 90	86

IL GIUDIZIO Coinvolgente e intelligente. Catturerà chiunque sia stufo dei giochi di guida o della solita violenza gratuita.

EVERYBODY'S GOLF

Sta arrivando. Gli alberi, le trappole di sabbia, i laghi: nessun posto è sicuro dalla follia che alcuni chiamano "golf"...

Se pensate che il golf sia uno scherzo, un passatempo un po' ridicolo per vecchi ammuffiti, non acquistate questo gioco. Perché, al di là del suo look da disegno giapponese, Everybody's Golf è il più serio. per non dire ossessivo, avvincente e folle gioco di golf mai prodotto.

Il fascino dei giochi di golf ha sempre attratto i masochisti. Eccovi là, conducete con cinque sotto il par, quando improvvisamente colpite male e buttate la palla nell'acqua, fate un triplo bogey e poi impiegate gli ultimi nove colpi cercando di recuperare. Everybody's Golf porta tutto questo a un nuovo livello essendo rigido ma anche giusto, tanto che dovrete riconoscere che ogni colpo sbagliato e ogni putt disubbidiente è da imputare a voi. I giochi precedenti erano buoni nel fairway ma diventavano scarsi sul green, o a causa dell'eccessiva facilità oppure perché ardui quanto una scalata dell'Himalaya a mani nude. Il green di Everybody's Golf è così meravigliosamente equilibrato da permettervi di analizzare ogni profilo, ogni goccia d'acqua, e dosare ogni millimetro di potenza nel colpo prima di ogni putt. Rompendo la tradizione dei videogiochi golfistici Everybody's Golf rende i putt lunghi difficili e i putt corti facili, in modo da poter giocare un buon tiro d'approccio che garantisca un birdie o un par, mentre atterrare 80 metri più in là vi lascia a invocare un miracolo. Alcuni di voi potrebbero guardare la grafica e chiedersi se siano scivolati in una distorsione temporale fino al periodo dei 16 bit. È vero che Everybody's Golf ha dei giocatori con teste enormi e campi inverosimilmente ombreggiati, ma chi se ne importa? La cosa importante è che è carico di buoni elementi di gioco, li mette tutti insieme e li fa funzionare. Vento, pioggia, scelta della mazza, potenza dei colpi, spin e lie devono essere tutti considerati se volete battere il par. Giocare cautamente vi manterrà su buoni livelli, ma se volete vincere dei tornei e scoprire tutti e cinque i percorsi e i 10 personaggi dovrete tentare qualche colpo rischioso. Sono proprio i piccoli dettagli che vi confondono.

Un colpo a buon fine e avrete una linea arancione come questa. Guardate! Potrete anche giocare un po' di mini golf (sulla sinistra).

Quanta potenza in più dovreste dare per centrare un putt in un green inzuppato d'acqua? Dove dovreste usare i vostri 15 'super tiri' per qualche iarda in più? Quale personaggio si adatta meglio al vostro stile di gioco? Sono tutte queste sottigliezze che fanno la differenza tra un birdie e un bogie, tra il vincere una medaglia d'oro ed essere solo uno degli sfortunati esclusi, ed è questa profondità che fa di Everybody's Golf un vincitore.

Ci sono cinque percorsi nella modalità torneo. I primi due sono facili ma, raggiunto il livello Pro diventano molto, molto difficili. Una buona cosa.

Siamo seri!

Giocate un buon colpo e sarete ricompensati con un "Bel colpo!", "Grande!" o "Colpo Super!". Andate sotto il par giocando una buca e il vostro personaggio danzerà tutt'intorno stupidamente. Fate un bogey e nasconderà la testa dalla vergogna. Giusto no?

Arrivate sul green rispettando il par e sarete lodati.

I birdie e gli eagle hanno un'animazione speciale.

Sbagliate un colpo e vi avvilirete un pochino.

Con potenza e precisione guadagnerete uno di questi.

DISPONIBILE PER

VERSIONE RECENSITA

Premendo il pulsante direzionale potrete trasformare un buon colpo in uno grandioso. Potete anche dare alla palla effetto per fermarlo.

Il valore dei punti

Everybody's Golf ha due peculiarità uniche: il sistema di punteggio e il modo Vs. Iniziate con una gara e potrete accedere alle altre quattro accumulando i punti guadagnati con il punteggio dei birdie e degli eagle, colpendo la bandierina e, soprattutto, piazzandovi in buona posizione in un torneo. Nel modo Vs giocate contro uno degli otto personaggi nascosti, e se riuscite a batterlo lo rendete selezionabile nel modo a un giocatore.

Mentre i birdie vi fanno guadagnare poco, i veri punti arrivano con la vittoria nei tornei.

Nel modo Vs vi battete testa a testa con un altro golfista. Ci sono otto avversari.

La scarsa potenza di Ralph è più che bilanciata dalla sua mortale precisione.

Perché voi! Delle scenette d'intermezzo vi stimolano a battere gli avversari.

EVERYBODY'S GOLF	
VERSIONE RECENSITA	PlayStation
GIOCATORI	da 1 a 4
DA	SCEE
PREZZO	92.000 lire
USCITA	Ora

GRAFICA — Semplice, ma efficace. Ogni percorso e ogni personaggio ha una sua personalità. **82**

SONORO — I motivi musicali per i vari percorsi dopo un po' stancano, ma gli effetti sono eccellenti! **84**

GIOCABILITÀ — Equilibrato mix tra giudicare il vento, le pendenze e le distanze e avere una buona abilità nei colpi. **84**

LONGEVITÀ — È uno dei migliori giochi di sport a un giocatore. Difficile e in definitiva molto gratificante. **87**

GLOBALE 86

IL GIUDIZIO La sua profondità e giocabilità lo rendono il miglior gioco di golf su cui si possa mettere le mani.

Combattendo di notte certamente non si dà risalto alla splendida grafica del gioco. La modalità cecchino è buona, ma avete davvero bisogno di un riparo migliore per agire opportunamente.

Questa scena di un disastro è la più viva e piena di atmosfera tra le scene presenti in Spec Ops.

DISPONIBILE PER: VERSIONE RECENSITA PC

SPECOPS

Games Master penetra in profondità in territorio PC per tendere un'imboscata al più recente sparatutto 3D strategico...

Combinare azione e strategia in un unico gioco è sempre difficile. Command & Conquer ha scelto di limitare il dettaglio grafico per guadagnare in numero di unità e offrire più libertà al giocatore, ed è risultato un vincente. Spec Ops, invece, prende una strada diametralmente opposta. Risulta evidente dalle specifiche del gioco (3Dfx) che la grafica costituisce un importante punto a suo favore. Quindi è una vergogna che siate mandati in missioni notturne, che vi fanno indossare occhialoni che trasformano ogni colore in verde. Nonostante questo dobbiamo ammettere che l'ambiente si muove molto uniformemente e così il vostro personaggio e il suo compagno mentre avanzano con cautela attraverso il sottobosco. Voi e un vostro compagno intraprenderete una serie di missioni segrete, distruggendo, uccidendo e in generale facendo del bene. Questo si rivela molto più difficile di quanto sembri, dato che nonostante gli anni di scuola di infiltrazione vi sembrerà di avere sopra la testa un'insegna al neon, visibile da chilometri di distanza, con su scritto: "Sparatemi, sono il nemico". Il secondo problema è che le vostre missioni devono essere svolte entro un tempo limite, così se vi perdete o andate fuori strada avrete fallito prima di entrare nel perimetro. Un consiglio: imparate a usare il sistema GPS se volete fare a meno di girare attorno come dei polli bendati. Sebbene il manuale dica che dei sentieri chiari intersecano ogni area, avrete bisogno del GPS per sapere se siete sulla strada giusta o se state perdendo tempo tornando sui vostri passi. Se non vi perderete e riuscirete a ingaggiare battaglia con il nemico, sarete sorpresi da un completo arsenale di effetti. I razzi traccianti penetrano nell'oscurità, le esplosioni vi avvolgono e il fumo si leva a ondate da ogni detonazione. Tutto veramente impressionante, ma le sparatorie in se stesse non convincono. Sebbene ci sia una modalità cecchino che vi permette di usare le visuali, mentre correte contro il tempo raramente avete tempo per tali finezze. Invece tendete a sparare dal fianco, accanendovi su di una qualsiasi sagoma nel momento in cui imprudentemente balza fuori dalla copertura. Potete tuffarvi, inginocchiarvi, distendervi supini ma non sentitevi troppo sicuri negli spazi aperti poiché i nemici possono arrivare da ogni direzione. Forse l'aggiunta del controllo con il mouse o ambienti più ristretti potrebbero creare l'atmosfera e l'eccitazione che mancano a questo gioco. Tecnicamente eccellente, con missioni ricche di sfida e un sacco di fantastiche armi, non è emozionante quanto avrebbe potuto essere.

Una cosa spassosa è che alcuni ranger lasciano con la posizione supina come predefinita, così quando si fermano li vedrete tuffarsi a terra.

Arrivano!

Quello che non ci sorprende con così tante granate, mine e trappole esplosive in giro è che il vostro PC debba produrre un mare di esplosioni. Sfortunatamente così tanto impegno è stato profuso nel rendere impressionanti tali aspetti che, per contrasto, sparare con il vostro fucile d'assalto vi farà sentire tanto duri e macho quanto tirar colpi con un elastico.

OK, fino a ora non è ancora esploso niente, ma potete essere certi che una volta selezionata l'arma giusta ci sarà un bel BOOM! Ci pare onesto.

È un camion gigantesco. Più interessante di una anonima foresta, questo è sicuro. I ranger sono tutti gradevolmente animati.

Coprimi le spalle!

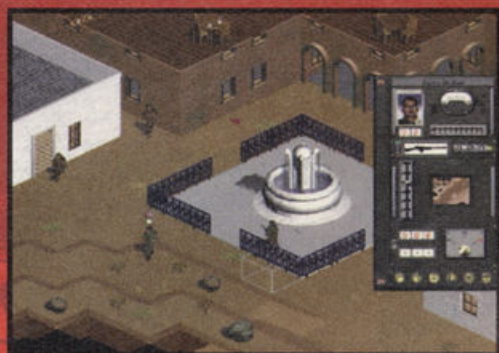
Una delle caratteristiche strategiche più argute del gioco è la possibilità di scegliere e poi comandare o controllare un secondo soldato delle squadre speciali degli US Ranger. Questo tipo vi fornirà automaticamente fuoco di copertura (non sparategli) e potrete ordinargli di seguirvi, aspettarvi o aiutarvi a colpire un bersaglio. Inoltre potrete anche controllarlo direttamente: ciò risulta vantaggioso se il vostro ranger viene ferito o ucciso o se avete bisogno di usare un'arma che il vostro compagno ha ma voi no.

Due uomini, una missione, controlli da tastiera poco agili...

È difficile vedere il proprio compagno al buio. Aspettatelo.

SPEC OPS	
VERSIONE RECENSITA	PC
GIOCATORI	1
DA	Take two interactive
PREZZO	99.000 lire
USCITA	Ora

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
Scenari ben disegnati ma abbastanza poveri di texture; gli effetti di luce sono buoni. 84	Le granate in lontananza fanno BUUUM! Il fuoco delle pistole riecheggia. 86	Manca il controllo con il mouse e il sistema di controllo dell'inventario è scarso. 77	Grazie soprattutto all'elevato grado di difficoltà vi ci vorrà molto tempo prima di diventare esperti. 81	79

IL GIUDIZIO Un gioco ambizioso ai massimi livelli tecnici, ma avrebbe bisogno di più sostanza e un po' più brivido.

Questo è come Soldiers Of War si presenta su di un PC super pompato (se ve ne potete permettere uno). Sebbene la resa grafica sia piacevole, non è al passo con i tempi.

SOLDIERS OF WAR

DISPONIBILE PER: PC — VERSIONE RECENSITA

La prima vittima della guerra è la vostra pazienza, abbiamo i dispacci per provarlo...

***A** chiunque non sia un patito, i titoli di strategia a turni danno lo stesso divertimento del compilare la dichiarazione dei redditi. Questi sono giochi che esigono dedizione, che richiedono giorni, settimane di gioco prima di regalare lo stesso brivido di cinque minuti di Quake. Così per un gioco come Soldiers of War metà della battaglia è il riuscire a farvi sedere a giocare.*

Nonostante sia basato su un tema interessante (La seconda guerra mondiale: dalla Normandia a Dresda) e un'impresa ricca di sfide (comandare una delle otto unità scelte), le schermate di introduzione sono estremamente monotone. Non c'è nessuno che vi dia un qualche aiuto: vi viene richiesto di scegliere la vostra squadra e di andare avanti. Una volta che la battaglia inizia, le cose migliorano. Il terreno è presentato in pseudo 3D puntellato da una griglia di caselle da cliccare e sulle quali muoversi. La prima volta che vi trovate a sostenere uno scontro a fuoco è traumatica poiché, un tocco realistico, non sapete dove si trovi il nemico. Sorprendentemente, il sistema a turni non rovina l'azione: i turni degli avversari sono come quegli spezzoni nei film di guerra dove gli eroi si mettono contro un muro mentre tutte le finestre vengono crivellate. Il grande difetto in Soldiers Of War infatti non è nel concetto, ma nell'interfaccia. Trovate un soldato nemico morto, così cliccate sul vostro personaggio e poi sul cadavere. Ora, avete intenzione di sapere se il soldato aveva delle armi o munizioni, vero? Il gioco lo sa, ma vi da una mano? No. Vi conduce attraverso due schermate di menu, vi fa cliccare su due icone e solo dopo vi fornisce un inventario. Comunque, paragonato al sistema dei punti azione non è una gran seccatura... C'è un numero sopra la testa di ogni soldato che mostra quanti punti azione o energia ha, ma poiché il movimento e l'azione sono calcolati insieme, non sapete quanto riusciranno ad andare lontano con questa energia. Che succederebbe se l'intelligenza artificiale del gioco non permettesse loro di prendere la via più breve e li facesse avanzare lentamente in una trincea? Strisciare costerebbe più punti e si troverebbero a zero, bloccati in balia dei cecchini e praticamente morti. Oppure potreste provare a buttare giù un cecchino: sparate il vostro colpo ma, avendo consumato tutti i vostri punti azione, vi trovate completamente esposti. Il problema è che Soldiers Of War vi dà troppo controllo e ignora invece tutte le vostre necessità. Questo significa che dovrete preoccuparvi di ogni pallottola, kit medico e di ogni passo della strada verso Dresda. Persino gli incalliti appassionati di strategia troveranno tutto questo poco gratificante.

Uau! Sembra vero...

Quello che è carino è l'autenticità di tutto l'equipaggiamento usato. In questo l'attenzione del gioco ai dettagli ripaga: potete scegliere un fucile italiano da cecchino o potete decidere esattamente quale tipo di granata portarvi nella mischia. Ciò aggiunge un'atmosfera di realismo a un gioco che altrimenti sembrerebbe stranamente vuoto.

Carri armati, truppe e menu. Volete altro?

Come in tutti i giochi di strategia a turni ci vuole tempo per fare qualsiasi cosa poiché dovete districarvi in una marea di menu.

Un bel tocco è che portare via l'equipaggiamento al nemico spesso ripaga. Controllate il tipo e la potenza delle armi del nemico per vedere se possono esservi utili.

Il vostro peggior nemico!

Sebbene vi aspettiate di dover procedere faticosamente attraverso alcuni menu in ogni gioco strategico, il sistema di icone di Soldiers Of War vi renderà furiosi. Persino semplici azioni come lanciare granate o correre sono accessibili tramite sottomenu. Questo sarebbe perdonabile se il sistema dei punti azione non significasse che ogni vostra goffaggine causa la morte del soldato impegnato nell'azione. Se non siete totalmente fanatici della strategia della seconda guerra mondiale, non vi piacerà.

Qui è dove andate a selezionare l'equipaggiamento di ogni soldato. Deplorevolmente, i comandi nel gioco sono molto meno intuitivi.

La presentazione non è uno dei punti di forza del gioco. I menu rovinano parecchio l'atmosfera.

SOLDIERS OF WAR

VERSIONE RECENSITA	PC
GIOCATORI	da 1 a 4
DA	Mindscape
PREZZO	N.D.
USCITA	Ora

	Commento	Voto
GRAFICA	Nessun miglioramento rispetto allo pseudo 3D degli altri giochi di strategia. Sembra di 2 o 3 anni fa.	50
SONORO	La maggior parte dei vostri ordini vengono accolti con un conciso "non posso eseguire".	57
GIOCABILITÀ	L'interfaccia la rende una delle esperienze di gioco più frustranti che ci siano in giro.	56
LONGEVITÀ	Questo gioco durerà in eterno in quanto è proprio il tempo che vi occorrerà per fare una qualsiasi cosa.	66
GLOBALE		61

IL GIUDIZIO *L'interfaccia complessa di Soldiers Of War trasforma il divertimento tattico in una faticosa caccia all'icona.*

DISPONIBILE PER

VERSIONE RECENSITA PlayStation

Vs

Preparatevi a sculacciare una ragazza con i pantaloni abbassati. Questa è solamente una delle distrazioni che Vs ha da offrire...

È accaduto anche a JFK, al Titanic e ai dinosauri. State tranquilli pensando agli affarucci vostri, quando "BAM!" qualcosa arriva a rivelarvi che siete nel posto sbagliato al momento sbagliato. Per quanto riguarda VS quel qualcosa è Tekken 3. In un mondo privo di Tekken 3, Vs sarebbe considerato un buon gioco. Invece, con il re dei picchiaduro già incoronato in Giappone, diventa soltanto buonino. Benché non vinca lo scontro, comunque, Vs se la cava abbastanza bene.

Al contrario del compagno di squadra della THQ, WCW Nitro, Vs è un gioco con nuove idee e alcuni concetti ben sperimentati. Nel controllo usa molto combinazioni multiple a 3 stadi di pugni e calci e mosse più potenti sono disponibili attraverso varie combinazioni. Con l'aggiunta di un leggero movimento del pulsante direzionale si possono eseguire calci semicircolari, attacchi in rotazione e uno strano colpo saltato. Una cosa che noterete è che non è possibile saltare e che vi staccherete da terra solamente portando un paio di attacchi particolari. Stranamente, durante il gioco tutto ciò non sembra avere una grossa importanza grazie a una caratteristica innovativa. Con un tasto potrete infatti scansarvi di lato e tenendolo premuto mentre venite attaccati incomincerete a ondeggiare come un pugile che schiva alcuni colpi. Premete contemporaneamente altri tasti ed effettuerete una contromossa o una presa. Molto interessante. Vs sembra il figlio illegittimo di Tekken 2 e Tobal No 1, un insieme di elaborati effetti di luce e arti squadrati e blocchettosi. Meno in evidenza in movimento, da fermi i combattenti sembrano più sculture che persone. Ci sono comunque dei fantastici effetti, come quando usate la mossa per aprire la guardia o quella per stordire e una scarica elettrica blu attraversa pulsando il vostro avversario. I problemi di Vs sono altrove. Dalla modesta introduzione alle schermate di selezione alla mancanza di un'opzione per la ripetizione veloce degli incontri, Vs si presenta in modo scarso. Giocato in singolo non è assolutamente gratificante. Nel modo 'Challenge' avrete squallide schermate dei punteggi tra i combattimenti, sotto-boss senza nome, una schermata di scritte invece di un filmato finale e nessun personaggio nascosto. In due è migliore ma la gamma di mosse incomincia ad andare stretta, specialmente quando alcune mosse base (come i tre pugni di Kenny) entrano con regolarità monotona. Vs tenta di battere Tekken 3 sul suo terreno di gioco ma non riesce ad avere né lo stile, né lo splendore, né tantomeno la varietà del capolavoro della Namco. Se ci fossero solamente Tobal, Bloody Roar e Soul Blade a cui paragonarlo, sarebbe un buon gioco.

Mettiti in guardia!

Il momento migliore per ammirare o irridere i nostri lottatori è durante le prese, specialmente quelle dove la telecamera si avvicina per dare un maggiore effetto scenico. Nel gioco le prese sono piuttosto buone e, se usate insieme al tasto per le schivate, vi permettono di adottare astute tattiche per contrattaccare.

L'uso delle schivate insieme ad altri pulsanti vi permette di sgusciar via e di far volare l'avversario sopra le spalle.

Potranno anche essere grossi, ma non sono molto fluidi. Vs non può competere con Tekken 3.

Premere ripetutamente i tasti produrrà alcune fantastiche serie di tre calci o tre pugni.

Le mosse speciali sono eseguibili premendo più di un pulsante contemporaneamente. Sono piuttosto lente ma infliggeranno più danno dei soliti schiaffoni, calci e pugni.

Mano pesante o mano morta?

Se giocate con Eddy in Tekken 3, se non riuscite a fare a meno delle mosse apri-guardia di Street Fighter Ex o se state sempre a cercare di sbirciare le forme di Sophitia in Soul Blade, allora forse vi piacerà il personaggio più importante di Vs: Mia. È in costante pericolo di esporre le sue mutandine mentre esegue una elegante serie di mosse in stile breakdance alla Eddy. Inoltre nel gioco troverete parecchie eccellenti combinazioni di calci (date un'occhiata a Jalil). Anche le mosse di stordimento, simili alle classiche mosse apri-guardia, sono molto soddisfacenti e non lasciano contenti i vostri avversari.

Vs ha alcune mosse davvero grandiose, ma sono troppo facili da eseguire.

Vs	
VERSIONE RECENSITA	PlayStation
GIOCATORI	1 o 2
DA	THQ
PREZZO	109.000
USCITA	Ora

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
Gli effetti di luce e gli effetti speciali fanno sembrare i blocchettosi personaggi fuori luogo. 80	Chitarre degne di un garage con qualche motivo decente. Non saranno famosi. 62	Controlli ottimi e un tasto per le schivate, ma nessun cambiamento di stile o mosse di schermo. 83	La modalità a un giocatore è povera. È più divertente nel modo a due giocatori. 77	80

IL GIUDIZIO *Pieno di buone idee, non sempre realizzate, e con Tekken 3 in giro non è proprio sufficiente.*

BOMBERMAN WORLD

In qualunque modo la vogliate vedere (come, per esempio... in isometria) tre anni di attesa sono proprio troppi per una conversione di Bomberman.

Non aver giocato almeno una versione di Bomberman della Hudsonsoft è per i videogiochi l'equivalente di non conoscere Shakespeare, non aver mai sentito parlare di Lennon e McCartney o ammettere di non aver mai visto uno dei film della serie di Guerre Stellari. Per molti anni, Bomberman è stato considerato il miglior gioco multi-giocatore su cui poter mettere le mani. Nonostante questo, la Hudsonsoft ci ha messo tre anni per svilupparne una versione per PlayStation.

Dato che possono esserci possessori di PlayStation che non hanno familiarità con questa serie, ecco un breve resoconto delle caratteristiche principali di Bomberman. Le partite multi-giocatore hanno luogo in arene della grandezza di una schermata, ognuna con il proprio tema individuale e le sue caratteristiche: da nastri trasportatori a semplici differenze estetiche. I giocatori, una volta iniziato il round, possono buttare giù le pareti e gli avversari con una bomba alla volta. I power-up, quando raccolti, aumentano le abilità del vostro personaggio. Potete lasciare più bombe, o incrementare la potenza delle loro esplosioni, lanciarle, calciarle... e altro ancora. L'ultimo a rimanere in piedi è il vincitore. È difficile isolare quel qualcosa che rende Bomberman un'esperienza multigiocatore così divertente. La sua semplicità, di sicuro, ma i giocatori devono essere abili per vincere con regolarità. Non è neanche il grande lavoro di programmazione, dato che potreste replicare tutta la sua giocabilità su di un Game Boy. Se c'è un aspetto particolare del classico della Hudsonsoft che ci colpisce è il come riesce a evocare ululati di frustrazione, creare alleanze temporanee, e farvi impazzire sopra a un joypad. Chiunque, e intendiamo CHIUNQUE, può giocare Bomberman con un gruppo di amici e diventare il campione in un attimo. Nessun giocatore può considerarsi avvantaggiato (anche se i perdenti di sicuro daranno la colpa al loro pad, alla posizione della TV, ecc.) e, risultato a parte, vincerete o perderete in virtù della vostra abilità e di un pizzico di fortuna. La modalità a un giocatore di Bomberman World è, al contrario, molto povera, esattamente come in ogni altro Bomberman mai creato. C'è pochissima soddisfazione nel battere avversari controllati dal computer nel Battle mode, e il gioco in solitario, con la sua trama da disegno animato giapponese con filmatini annessi, è piuttosto noioso. Non è però per questo che Bomberman World prende un voto più basso di quanto molti veterani del videogioco potrebbero aspettarsi. È perchè la Hudsonsoft, inesplicabilmente, ha deciso di rendere Bomberman isometrico. Anche se la giocabilità non viene troppo compromessa (dopo tutto lo schema generale è lo stesso dei suoi illustri predecessori), ne deriva un gioco in qualche modo inferiore. La sua vecchia visuale dall'alto poteva non essere molto sofisticata, ma Bomberman è sempre stato uno di quei titoli che non hanno bisogno di una grafica strabiliante per fare colpo.

Coni per tutti. Le locazioni di Bomberman World offrono una ampia gamma di scenari e occasionalmente qualche caratteristica differente.

Le altalene in questo livello possono essere girate solamente da un lato, creando delle barriere a disposizione dei giocatori. Molto frustrante.

IN DUE È MEGLIO

C'è qualcuno al mondo che si diverte veramente con Bomberman nel modo a un giocatore? Non ci sorprende che il modo 'Normale' di Bomberman sia noioso come l'inferno. E questo è il perchè

1 Perchè un gioco come Bomberman World abbia bisogno di una sequenza in Full Motion per iniziare la modalità a un giocatore è oltre la nostra comprensione.

2 Dopo che hanno selezionato il livello, ai giocatori viene presentata una schermata con una mappa in stile Mario che mostra i progressi fatti.

3 Raccogliete le gemme. Evitate (o fate saltare in aria) animali e altri pericoli. Raccoglietele tutte e poi passate al prossimo livello. Yawn.

DISPONIBILE PER — VERSIONE RECENSITA: PlayStation

Bomberman è disponibile per ogni macchina da gioco mai creata. L'eccellente versione a 10 giocatori del Saturn è la favorita da Games Master.

Bomba su bomba!

Non lo potete negare. Bomberman World è principalmente un gioco multigiocatore.

Se ci sono pochi giocatori umani, è meglio abbassare il limite di tempo, altrimenti i personaggi del computer possono tirare le cose un po' troppo per le lunghe.

Ecco cosa può fare il progresso. C'era un tempo in cui i personaggi di Bomberman sembravano tutti uguali. Ma non più: date un'occhiata al tizio con la barba e alla sua bionda amica.

Scegliete un livello. I puristi senza dubbio sceglieranno la semplice, disadorna maestà del livello 'Standard'. Se volete una vera sfida, provate il livello ghiacciato della Slippery Valley...

La modalità di combattimento. Bomberman World potrà anche essere isometrica, ma rimane una delle esperienze multigiocatore più soddisfacenti che potreste mai sperimentare.

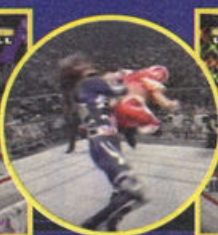
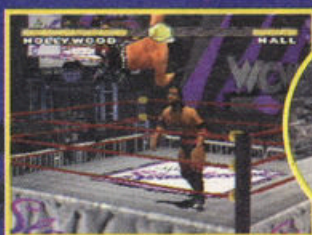
BOMBERMAN WORLD	
VERSIONE RECENSITA	PlayStation
GIOCATORI	da 1 a 5
DA	Sony
PREZZO	92.000 lire
USCITA	Ora

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
Funzionale, ma la prospettiva isometrica non funziona bene quanto la classica dall'alto. 52	I soliti rumori, ma il remix dance di Bomberman è veramente un crimine. 60	Sempre brillante. 82	Lo giocherete contro i vostri amici. Dimezzate il voto se vi interessa la modalità a un giocatore. 85	82

IL GIUDIZIO *Non è un certo male, ma neanche buono come speravamo. Il cambio di prospettiva è stato uno sbaglio...*

WCW NITRO

DISPONIBILE PER

VERSIONE RECENSITA: PlayStation

Un nuovo gioco di wrestling che ci farà diventare tutti Hulk Hogan?

***A** metà degli anni novanta ci siamo tutti lasciati prendere dalla piacevole stupidità dei giochi di wrestling. I rimbalzi sulle corde, il modo di vestire, i tonfi sul tappeto: era un vero spasso. Mentre il prossimo millennio si avvicina, è tempo di chiarire una cosa: la giocabilità dei titoli di wrestling è sempre stata scarsa.*

I vecchi WWF e WCW facevano scena, e incantavano con i loro filmati in full motion video, ma di certo non offrivano una vera sfida sul piano tattico. Niente combo, nessuna diversificazione degli stili, nessuna special decente o utili spostamenti laterali. Di solito vi trovavate in piedi uno di fronte all'altro a picchiare sui tasti sperando che alla fine avreste afferrato il vostro avversario, lasciandolo inerme mentre voi procedevate con diversi secondi di duro lavoro (letteralmente da spaccare la schiena). CRUNCH, CRUNCH, CRUNCH, "Hogan è a terra!". BASH, BASH, BASH, "Undertaker è alle corde!". Divertimento primitivo anche per gli standard dei 16 bit. Così, se il nuovo sfidante, WCW Nitro, volesse davvero conquistare noi fan di Tekken e Street Fighter Ex, farebbe meglio a fare qualche cambiamento. Dal punto vista grafico le cose sono sicuramente migliorate: i seghettati sprite dei lottatori sono stati rimpiazzati da poligoni lisci e fluidi. I volti sembrano più umani e tutto ha un aspetto più tridimensionale. Ci sono 16 lottatori tra cui scegliere, inclusi Hollywood Hogan, Lex Luger e Scott Hall e (naturalmente) tutto il materiale video che riuscirete a sopportare. Sfortunatamente tutta questa apparenza rivela poi una giocabilità modesta. I combattenti hanno poche mosse. Con cosa costruire le proprie combo quando si hanno solamente quattro attacchi di base (il solito schiaffone, un pugno, un calcio e la presa)? Anche le spettacolari proiezioni e le prese che erano solite impressionarci sono fastidiosamente scarse, con solamente qualche attacco speciale (ma neanche troppo) per ogni personaggio. Ugualmente frustrante è la barra dell'energia. Prendete a pugni il vostro avversario fino a togliergli tutta l'energia e... si rialzerà ancora. Tutto quello che una barra dell'energia vuota riesce a dirci è che un colpo a questo punto manderà l'avversario al tappeto; ma visto che la barra dell'energia si rigenera col passare del tempo, è una questione di logoramento fino a che, dopo quello che sembra un tempo prefissato, potrete infine schienare il vostro antagonista. In realtà si ha la sensazione che i combattimenti siano coreografati, proprio come sul ring vero. Dopo una combinazione di controlli scomodi e la mancanza di mosse conclusive, il vostro lottatore lascia che il suo avversario si alzi e infine gli offre il collo dicendo: "Se mi abbatterai adesso l'effetto sarà grandioso". L'unica cosa per la quale raccomandare Nitro è la sua licenza: se per voi è sufficiente...

Hulk Hogan ha dovuto cambiare il suo nome in Hollywood Hogan per ragioni legali. E anche perché un grosso tizio verde glielo ha chiesto gentilmente.

Licenza di schiaffeggiare!

Saprete di dover soffrire non appena controllerete la configurazione dei comandi. I quattro pulsanti vengono chiamati 'pugno', 'colpo di taglio', 'calcio' e 'azione', il che non lascia presagire molta varietà. Scoprirete che la migliore strategia è di ignorare i pugni e usare il colpo di taglio, per poi colpire rapidamente con un calcio tra le gambe il vostro avversario, metterlo all'angolo e poi picchiarlo fino a che non cade a terra, per poi camminargli sulla trachea. Ripetete il tutto varie volte e alla fine potrete schienarlo e vincere.

A ciascuno il suo paletto!

Probabilmente la mossa più eccitante del gioco (e questo non è lusinghiero). Salite su di un vicino paletto, controllate la direzione del vento, quindi gettatevi sul primo tanto stupido da passarvi a tiro. Sapete, è proprio una fortuna che tutto sia finto, altrimenti qualcuno potrebbe farsi davvero male.

WCW NITRO

VERSIONE RECENSITA	PlayStation
GIOCATORI	1 o 2
DA	THQ
PREZZO	104.000 lire
USCITA	Ora

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
Poligoni arrotondati e una animazione nella norma ne fanno, almeno a livello visivo, un salto in avanti. 78	Sopportereste ore di trash metal? Se la risposta è 'sì', aggiungete un 20% al punteggio globale. 56	Mosse limitate, sistema di controllo scomodo e nessuna mossa speciale decente. 54	Un gioco per farsi due risate nel modo a due giocatori. Troppo ripetitivo perché possa interessare a lungo. 58	56

IL GIUDIZIO Se togliete la revisione grafica, non c'è miglioramento nel torpore indotto dai vecchi giochi di wrestling.

La nuova dimensione del: "coraggio provaci se pensi di essere abbastanza duro".

Un pugno sul muso e un calcio nel sedere non fanno stupore in una partita a Dead Ball Zone. Dovrete essere dei duri per giocare a questo sport, ma la vendetta può essere dolce, specialmente quando avrete la possibilità di segare le gambe degli avversari.

Due squadre di otto giocatori si affrontano in questa specie di calcio futuristico. I giocatori si tirano la palla luminosa l'un l'altro al fine di scagliarla nella rete elettrificata in fondo al campo degli avversari, che chiameremo "La Rete". C'è una scala crescente di punti per ogni "goal" a seconda di quanto sarete vicini alla

DEAD BALL ZONE

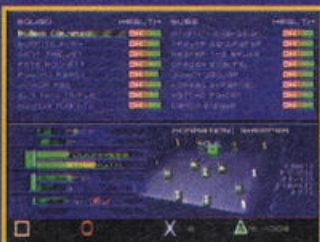
"rete". Un misero singolo punto per aver evitato il portiere e aver gettato la palla in rete quando vi ci trovavate di fronte, oppure tre bei punti per essere riusciti a sparare un colpo in rete da una zona laterale e cinque bei punti pieni per aver segnato da fuori dell'area equivalente all'area di rigore. Per quanto riguarda gli scontri... beh, date calci, pugni e testate a chiunque abbia la palla e sperate che la lasci cadere per poterla raccogliere. Queste sono le regole. Ogni partita si divide in quattro quarti con la possibilità di sostituire chiunque sia troppo ferito. Per fare ciò avete una scelta di otto sostituti per ogni partita, e le sostituzioni possono avvenire solo alla fine di ogni quarto (il tempo di durata è definibile a piacere). Spedire la palla in giro è abbastanza semplice con solo un passaggio o un tiro nel vostro repertorio, ma invitanti combo di pulsanti possono vedervi passare con un pallonetto la palla a un vostro compagno. I turbo sono cruciali per il gioco: ne avete a disposizione due, e quando premete un pulsante sulla spalla destra del joypad il giocatore che controllate va più veloce. Quindi il contatore del turbo sale nuovamente e potrete utilizzarlo di nuovo un paio di secondi più tardi. Usarli bene è ciò che rende Dead Ball Zone così divertente. Per cominciare, vi batterete contro i team guidati dal computer (o da un vostro amico se è già un po' pratico) ma se prenderete il ritmo con tutti i passaggi a metà campo sarete pronti per un sacco di divertimento con questo gioco futuristico.

Se sembra che vi siate infuocati è perché avete la palla: correte!

DISPONIBILE PER: PC, PlayStation — VERSIONE RECENSITA

Vai che sei grande!

Dopo ogni partita avrete la chance di gestire l'allenamento di ogni personaggio per la settimana successiva. Una gestione intelligente in questa sezione può far recuperare i vostri giocatori più velocemente e farli diventare più tosti mentre la stagione continua. Ignorate questa sezione del gioco a vostro rischio e pericolo...

Avete a disposizione otto giocatori come sostituti per far riposare i giocatori feriti.

Spendete i vostri chip per l'allenamento (quattro per giocatore) sui loro punti deboli.

Anche se tutti fanno l'allenamento corretto, è comunque vitale farli giocare nella giusta formazione.

(Sinistra) Un amorevole pugno in bocca inizia una mossa gloriosa mentre Fred the Jet afferra la palla e la conduce attraverso il campo, scagliandola a 100 km/h nella rete avversaria. Un po' cattivello ma efficace.

In Speedball i giocatori si lanciavano una palla metallica l'un l'altro e prendevano a botte gli avversari. Come qui.

Tagliagli le gambe

Annoiati dai soliti pugni in faccia alla gente? Selezionate le armi e potrete avere seghe circolari, pistole e bombe per giocherellare in giro. Uccidete un membro della squadra avversaria per costringerla a giocare il resto del quarto con una formazione più debole. Questo può significare alcune ottime opportunità per segnare.

Le icone vi permettono di sapere quante armi avete a disposizione.

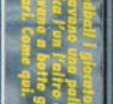
Attivate un'arma e andate a contrastare gli avversari. I tifosi si divertono.

Fate la mossa giusta e potrete uccidere gli altri giocatori.

DEAD BALL ZONE

VERSIONE RECENSITA	PlayStation
GIOCATORI	1 o 2
DA	GTI
PREZZO	89.000 lire
USCITA	Ora

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
Effetti eccellenti, ma può essere difficile vedere la palla certe volte, anche se brilla. 80	Non eccitante come speravate. I soliti "Umph" e i rumori metallici: non molto di più. 65	Eseguire delle combo è immensamente divertente e le mosse di base sono facili da acquisire. 80	Difficile in un solo giocatore, più difficile se avete un amico contro cui giocare. 85	82

IL GIUDIZIO Semplice, genuino divertimento da competizione con un po' di sangue e frattaglie inclusi nel prezzo.

GRAN TURISMO

Come forse avrete immaginato, il Miglior Gioco di Guida di Sempre™ richiede molta pratica e studio... A meno che non siate fortunati a tal punto da poter frequentare la nostra scuola guida.

Vogliamo le auto, subito!

Quello che tutti i giocatori di GT vogliono sapere è come ottenere le auto speciali. La risposta è semplice: bisogna ammassare i soldi. Non sprecate il denaro su delle modifiche inutili (per quello ci sarà tempo più avanti) e concentratevi sulle auto più efficienti.

Per prima cosa dovrete ottenere la patente B per poter cominciare a guadagnare qualche soldo e abituarvi allo stile di guida. Una volta superato questo piccolo ostacolo, compratevi una Honda Prelude usata (solitamente la Si V-TEC del 91). Con i soldi che vi avanzano acquistate una ROM modificata per il motore, dopodiché partecipate alla Sunday Cup. Vendete la Prelude e la Demio appena vinta e comprate un Nissan Skyline GT-R del 98 o una Mitsubishi GTO TwinTurbo: tutte e due possono essere adeguatamente potenziate, e completamente preparate si rivelano dei piccoli mostri.

Con la vostra nuova auto partecipate alla gara delle auto 4WD, vendete l'auto che vincerete e spendete tutto per potenziare l'auto. Comprate (se possibile) delle gomme da gara, una ROM e le sospensioni più costose che potete permettervi. Fatto ciò partecipate di nuovo alla Sunday Cup e vendete l'auto ricevuta per ottenere altri soldi da spendere. Ora prendete la patente A per poter partecipare a delle gare più stimolanti. Entrate nella competizione Americane-Giapponesi e vincerete una Mitsubishi FTO LM, una delle migliori auto del gioco (non vendetela).

Affrontate anche la Clubman Cup e la Gran Turismo Cup. Una volta superate queste due prove dovreste avere un bel po' di denaro da parte, denaro che dovrete usare per taroccare completamente la Skyline o la GTO. Con il vostro mostro potenziato partecipate alla Megaspeed Cup. Vendete l'auto ottenuta, comprate una Viper RT/10 e con questa vincete la Normal Car World Speed Contest. Questa è la prima auto a trazione posteriore che guiderete, quindi dovrete abituarvi, anche se la sua potenza vi permetterà di vincere senza problemi (più di quattrocento cavalli contro i duecento ottanta delle altre).

È giunta l'ora di prendere la patente A International. Imparate ad affrontare bene le curve e la patente volerà via in un soffio. Ricordatevi che anche se sgommare è divertente, ogni rotazione della ruota durante una derapata viene sprecata dato che non viene utilizzata per spingervi in avanti. Per ulteriori dettagli su come prendere le curve consultate la nostra guida nella pagina a fianco. Una volta ottenuta la patente usate la vostra Skyline o GTO per vincere la Hard Tuned Car Speed Contest.

Prima di affrontare il grosso delle gare A international vi consigliamo di vincere tutte le A. Prendete quindi la vostra FTO LM e vincete la sfida Inglesi-Giapponesi, quindi affrontate di nuovo la sfida Americane-Giapponesi per tentare di vincere la Viper GTS-R (se non otterrete il massimo dei punteggi avrete più probabilità di vincere la Viper). Usatela per vincere la sfida Americane-Inglesi. A questo punto dovreste aver finito le gare della classe A: levatevi di torno quelle della classe B che vi rimangono e preparatevi ad affrontare le maratone della A International, praticamente le gare automobilistiche più lunghe mai viste in un gioco per console. Le gare di durata sono proprio quello che dicono, dato che la All Night Endurance Race può durare dai 45 ai 50 minuti e la Grand Valley 300 km può portarvi via fino a due ore. Ora dovreste avere abbastanza soldi da comprare qualsiasi auto nel gioco. L'unica gara che vi manca è la GT World Cup. Vincetela e potrete giocare alla modalità GT Hi-Fi, una specie di Time Trial con un refresh video da 60 fotogrammi al secondo.

Lo diremo una volta sola. Non esiste una modalità replay migliore di questa. Seguite i nostri consigli e finirete con l'assistere a filmati di grande qualità...

La Prelude è senza dubbio un'ottima macchina con la quale partire...

non dimenticate di visitare la zona console p84

per i trucchi, consultate il servizio segreti p89

Scuola Guida

Curvare e frenare...

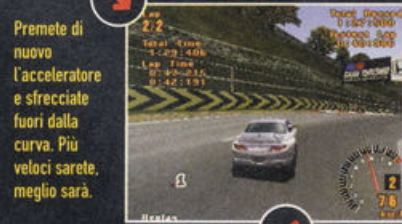
Tutte le auto di Gran Turismo possono essere divise in diversi gruppi, ma la classificazione più utile è senza dubbio quella della trazione. Questa caratteristica determina molto di più delle altre il comportamento della vostra auto nelle sezioni cruciali dei circuiti del gioco...

Auto a trazione anteriore...

Le auto a trazione anteriore hanno la tendenza al sottosterzo. Questo significa che in una curva tendono a dirigersi verso la parte esterna della stessa. Per ottenere il meglio da queste auto dovrete usare una certa brutalità: frenate il più tardi possibile prima dell'inserimento in curva, sterzate e toccate appena i freni in modo da spingere di lato il posteriore dell'auto. Più veloci sarete nell'inserimento più dovrete frenare: semplice ed efficace.

Anche quando la curva è così stretta, aspettate il più possibile prima di frenare.

Quando siete all'apice della curva, frenate e puntate l'auto direttamente verso l'uscita.

Con un altro colpo sui freni il posteriore si sposterà verso l'esterno e le gomme faranno più presa sull'asfalto.

Premete di nuovo l'acceleratore e sfrecciate fuori dalla curva. Più veloci sarete, meglio sarà.

Fatto! Tenete presente però che con delle curve strette come questa all'inizio ve la dovrete prendere con più calma.

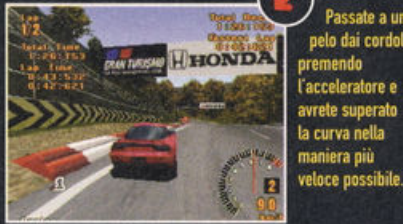
Auto a trazione posteriore...

Le auto a trazione posteriore sono le più divertenti da guidare grazie alla loro tendenza al sovrasterzo. Per questo motivo vanno trattate con più rispetto. Quando frenate per inserirvi in curva cercate di farlo mantenendovi in linea retta e solo dopo aver ridotto la velocità lasciate andare i freni e sterzate. Una volta riacquistata stabilità, accelerate e uscite dalla curva sfruttando tutta la larghezza della strada. Accelerate troppo presto e vi girerete su voi stessi.

A differenza che con le auto a trazione anteriore, è vitale frenare per raggiungere la velocità giusta prima di cominciare una curva.

Non frenate troppo bruscamente entrando in curva o vedrete il posteriore che comincia a muoversi.

Ora dovrete premere l'acceleratore, cercando di evitare di bloccare le ruote. Ricordate: la pratica rende perfetti.

Se curverete nel modo giusto vi ritroverete a passare lungo il bordo esterno della curva. Continuate ad accelerare.

Passate a un pelo dai cordoli premendo l'acceleratore e avrete superato la curva nella maniera più veloce possibile.

Auto a trazione integrale...

Il controllo di un'auto a trazione integrale è una combinazione dei due stili di guida illustrati. Entrando in una curva, le auto 4WD hanno la tendenza a sottosterzare. Come le auto a trazione posteriore, dovrete frenare il più tardi possibile inserendovi in curva, sterzando nell'ultimo istante della frenata per lasciare andare leggermente il posteriore. L'auto dovrebbe quindi stringere la curva per poi tornare stabile, e non appena "rimbalza" pigiate l'acceleratore e uscite dalla curva in derapata.

Seguite la traiettoria normale e cercate di andare più lenti, dato che non potrete far oscillare il posteriore.

In compenso però avete più presa sull'asfalto, il che significa che potete curvare più precisamente e accelerare prima.

Potrà sembrarvi di perdere il controllo in questo momento. Continuate ad accelerare e tutto si risolverà.

Cercate di tenere dritte le ruote in modo da poter accelerare il più possibile.

Sfruttate tutta la larghezza della strada per massimizzare la vostra velocità. Potete farcela.

Eccoci qua come ogni mese a trasformare i giochi più difficili in sciocchezzuole per poppanti. Ebbene, speriamo che tutti i poveri avventurieri bloccati da qualche parte in Diablo, The House of the Dead, Turok, Battlezone e compagnia bella possano trovare la loro strada... Al mese prossimo!

zonaconsole

PLAYSTATION

DIABLO

Caro Games Master

Esiste qualche possibilità che i tuoi potentissimi mezzi si possano concentrare sulla versione PlayStation di *Diablo*? Ti sarei per sempre grato nel caso riuscissi a tirare fuori qualche consiglio per questo bellissimo gioco...

Mio caro amico, non c'è alcun bisogno di mendicare consigli per questo bell'ibrido tra un gioco di ruolo e... beh, qualcos'altro. Ecco tutta la conoscenza che sono riuscito a estrapolare dalle correnti d'energia mistica che fluiscono intorno a me...

Come avere tanti soldi. Un mucchio di soldi
Tutto quello che dovrai fare è creare un personaggio e salvarlo su una memory card. Inizia una partita a due giocatori e scegli due volte lo stesso personaggio: ti ritroverai con lo stesso individuo duplicato, e fornito di una scorta d'oro pari a 10.000 monete (ciascuno!). Ripeti ad libitum finché non sarai estremamente ricco.

Il trucco della moltiplicazione
Per questo trucco avrai bisogno di un secondo pad. Inizia una partita a due giocatori e carica due personaggi. Ora trasferisci tutto l'oro e gli oggetti a uno dei due. Salva quel personaggio e inizia una nuova partita. Quando caricherai il personaggio non dovrai fare altro che vendere gli oggetti per ammassare sempre più denaro. Salva ancora e ripeti il procedimento quante volte vuoi.
Lo stesso trucco funziona con i libri, le pozioni, gli elisir e tutti gli oggetti che potresti mai desiderare di duplicare senza dover stare a comprarli o a cercarli.

TIME CRISIS

Oh potentissima testa galleggiante priva di corpo proveniente da un'altra dimensione,
Aiutami con *Time Crisis*, per favoreeeeeeee!

Oooh, ecco quello che mi piace sentire, un amico videogiocatore (benché appartenente a un ceto ovviamente inferiore) che mi implora e mi supplica chiedendo aiuto. Mi serve a ricordare come mai ho accettato questo lavoro tanto tempo fa: aiutare gli altri, riempire il mondo di felicità, illuminare i recessi più oscuri dell'animo umano (questo forse no). Inoltre, non ci sono molti lavori in giro per una testa galleggiante. Ma torniamo a Time Crisis...

Il fantomatico menu dei trucchi
Nella schermata dei titoli, dopo aver calibrato la pistola, spara due colpi esattamente nel centro del mirino che si trova di fianco alla scritta "Time" e quindi due colpi al centro dello spazio vuoto nella R di "Crisis". È incredibilmente difficile da ottenere ma serve, visto che permette di accedere a un menu dal quale si possono attivare parecchi codici.

L'ineffabile livello di difficoltà
Un particolare che sfugge a molti è che si può selezionare il livello di difficoltà prima di giocare alla modalità Normal. Basta sparare un colpo fuori dallo schermo prima di scegliere Normal o Time Attack e comparirà la parola "Easy" in un angolo dello schermo. A questo punto avrai a disposizione cinque punti ferita invece dei soliti tre.

La mitologica selezione dei livelli
Nella schermata dei titoli tieni premuto L1, ⊗ e ● per circa cinque secondi e dovresti udire un colpo di pistola. Durante il gioco potrai quindi premere START e saltare i livelli.

SHADOW MASTER

Caro GM

Gioco da eoni questo sparaspara e non sono ancora riuscito a portarlo a termine, dato che lo trovo decisamente difficile. Non è che per un fortuito caso ti ritrovi in possesso di qualche bel trucco per questo gioco?

Sì, caro il mio fortunello...

Tutte le armi, nient'altro che le armi
Nella prima zona del primo livello, raggiungi la porta che cela i due mostri. Aprila e ammazza gli occupanti della stanza, e mentre ti trovi all'interno tieni premuto R1 + R2 + L1 + L2 + ●. Se hai fatto tutto correttamente comincerà a lampeggiare una luce rossa.

Invulnerabilità, o il trucco degli dei
Nella stessa stanza di prima premi L1 + L2 + R1 + R2 + ⊗. Vedrai una luce blu.

Doppio salto del livello con avvitamento
Sempre nella suddetta stanza tieni premuto L1 + L2 + R1 + R2 + ● e potrai osservare una luce verde. A questo punto entrando nel menu principale potrai selezionare il livello di partenza.

THEME HOSPITAL

Caro Games Master

Ti prego, ti prego, ti prego, potresti dirmi le password per i livelli di *Theme Hospital* per PlayStation? Sono bloccato all'inizio e non riesco a combinare praticamente nulla.

Guarda cosa ho preparato appositamente per te: l'elenco completo delle password per il gioco che ti permetterà di emulare le gesta dell'esimio professore Guido Tersilli. Possa il tuo bisturi essere fermo e la tua flebo sempre piena, fratello. Pace.

Livello	Password ultrasegreta							
2	⊗	●	■	▲	▲	●	■	⊗
3	●	●	▲	■	⊗	▲	●	▲
4	■	▲	●	■	⊗	⊗	▲	●
5	●	▲	■	●	⊗	▲	●	■
6	■	▲	■	●	⊗	■	⊗	●
7	■	▲	▲	●	⊗	■	▲	●
8	⊗	▲	■	●	▲	●	■	⊗
9	▲	■	⊗	▲	●	⊗	▲	■
10	●	■	⊗	▲	■	⊗	●	■
11	▲	●	■	●	▲	■	●	⊗
12	●	■	⊗	⊗	■	●	■	▲

NAGANO WINTER OLYMPICS '98

Caro Games Master

Lo so che *Nagano* non ti è mai piaciuto parecchio, ma ho comunque bisogno d'aiuto!

Conciso il nostro amico, eh? Ovviamente sei un giocatore che sa cosa vuole... Direi di produrre direttamente i trucchi, senza passare dal via.

Zero fatica e tante medaglie d'oro
nella schermata dei titoli premi:
↑ ↓ ← → ▲ ● ■ ← ← →
⊗ ↓ ↓ ↑ ▲ ⊗

Nessun lavorio e sequenza finale gratis
Per poter osservare la cerimonia di chiusura delle Olimpiadi entra nelle opzioni e premi:

SATURN

KING OF FIGHTERS '97

Caro Games Master
Sto giocando con una versione d'importazione di *King of Fighters '97*. So che la SNK infarcisce sempre i suoi giochi di trucchi e amenità varie: non è che conosci il metodo di attivarne qualcuna?

Mmm... Ebbravo il mio lettore sempre attento, hai proprio ragione. *King of Fighters '97* è letteralmente zeppo di segreti e personaggi segreti... Prova un po' queste cosucce:.

Giocare con Orochi Iori
Nella schermata della selezione dei personaggi sposta il cursore su Iori, tieni premuto START e premi sinistra, destra, sinistra, destra, sinistra, destra, sinistra, destra, sinistra, destra, X + A.

Giocare con Orochi Leona
Sposta il cursore su Leona, tieni premuto START e premi alto, basso, alto, basso, alto, basso, alto, basso, alto, basso, Y + B.

Giocare con Orochi New Team
Inserisci il codice per Orochi Leona, torna alla schermata di selezione, tieni premuto START e premi alto, sinistra, basso, destra, alto, basso, X + B.

Vedere i finali
Finisci il gioco, entra nella schermata delle opzioni e troverai la voce "Demo Select". Sceglila per assistere a tutti i diversi finali del gioco.

THE HOUSE OF THE DEAD

Caro Games Master
Esistono forse dei trucchi per The *House of the Dead*? So che il coin-op ne aveva diversi, e mi chiedo se la versione Saturn sia davvero così fedele come si dice...

Ti dirò, i trucchi ci sono eccome, anche più di quelli presenti nella versione da sala. Tra tutti, quello più interessante è senza dubbio quello che permette di attivare la modalità di Debug: ma cosa te li anticipo a fare?

Prova e vedrai, come si suol dire. Per accedere alla suddetta modalità non dovrai fare altro che premere L, R, R, L, L, R nella schermata principale (quella che permette di scegliere Arcade Mode, Saturn Mode e così via). A questo punto dovresti sentire un effetto sonoro. Tieni premuti i tasti L & R, scegli una modalità e premi Start. Per ottenere i personaggi segreti tieni premuti i tasti L & R nella schermata della selezione dei personaggi, premi alto, basso, X, Y, Z e sentirai il solito effetto sonoro (sempre che non abbia sbagliato qualcosa).

RAYMAN

Caro Games Master
Mi elargiresti per favore qualche bel truccone per Rayman?

Ecco qua...

Crediti extra
Se sei all'ultimo credito, premi alto, basso, destra, sinistra alla schermata "Continue" e... basta.

Vite extra
Per ottenere ben 20 vite metti il gioco in pausa e premi A. Lascia andare il suddetto tasto e premi destra+B. Lascia andare e premi in basso/sinistra più R. Infine, lascia andare e premi Y + C + Z.
Voilà...

L1 R2 ● ■ ▲

a questo punto dovresti udire un campanello (è per te, vai tu). Vai nella schermata della selezione delle prove, scegli le Olimpiadi complete, inserisci TWY al posto del nome e come nazione la Russia. Entra nella schermata di selezione e assisterai alla cerimonia in tutto il suo splendore.

PITFALL 3D

Caro Games Master
Ho appena comprato *Pitfall 3D* e sono già bloccato al primo mostro. Dimmi un po': ma come faccio a sconfiggerlo? Ancora meglio, non è che avresti a disposizione qualche password in maniera tale da poter progredire senza dover faticare?

Ha! Ma certo che ho le password! Non ti dirò come battere il primo mostro (almeno un piccolo sforzo lo dovresti fare, ancora un po' e mi chiederete le visite a domicilio per risolvervi determinati passaggi!), però ti fornirò l'elenco completo dei codici, PIÙ quello che attiva il primo *Pitfall* nascosto nei meandri della nuova versione...

1 – CAKEWALK
2 – METROPLOIS
3 – DEEPDARK
4 – TEMPLEME
5 – HOTROCKS
6 – GOINGDOWN
7 – WOWTHATSHOT
8 – JAILBREAK
9 – THUNDERSOMES
10 – MAGICGARDEN
11 – SPOOKYMESAS
Boss: Gladiator – GEEHEISBIG
Boss: Kyrll Thular – BIGWORMGUY
Boss: Scourge – BESTFORLAST
Pitfall (quello vecchio) – CRANESBABY
Ringraziamenti – CREDITS

LONE SOLDIER

Caro GamesMaster
Un mio amico è troppo timido per chiederti aiuto per *Lone Soldier*, quindi mi faccio avanti io.

Che cosa avrà poi il tuo amico da vergognarsi... Forse perché gioca a un gioco così terrificante! Comunque, ecco quello che serve al tuo conoscente...

Invulnerabilità– ▲, ►, ●, ⊗, ▲, ►

Saltare i livelli – ▲, ►, ●, ⊗, ▲, ►

Armi e munizioni come se piovessero – ►, ▲, ●, ⊗, ►

NINTENDO 64

SNOWBOARD KIDS

Caro Games Master

Ho comprato *Snowboard Kids* dopo aver letto la vostra recensione e penso che sia uno dei giochi più belli mai visti su Nintendo 64. Ed ecco la domanda: sai se esistono dei trucchi per renderlo un po' più semplice?

Sapevo che mi avresti chiesto qualche cosa del genere. Esiste un super-trucco per *Snowboard Kids* che ti permette di accedere a tutti i personaggi e a tutti i livelli. È la solita combinazione di direzioni e tasti vari, ma non dovrebbe risultare troppo problematica. Prova un po' a seguire questa procedura: nella schermata dei titoli premi in basso sul joystick, in basso sul D-Pad, in alto sul D-Pad, C-Basso, C-Alto, L, R, Z, sinistra sul D-pad, C-Destro, in alto sul joystick, B, a destra sul D-Pad, C-Sinistro e quindi Start. Dopo aver eseguito tutto alla perfezione sentirai Nancy ridere. A proposito, per ottenere la partenza turbo ti basterà premere A quando il commentatore dirà "Ready!".

AEROFIGHTERS ASSAULT

Caro Games Master

Per caso sai qualcosa su un gioco intitolato *Aerofighters Assault*? L'ho scoperto in un negozio il mese scorso, l'ho comprato e ora mi servono assolutamente dei trucchi per poterlo finire. Aiuto...

Aerofighters è uno di quei giochi che sono riusciti a intrufolarsi nei negozi di notte prima che noi lo recensissimo, ma questo non significa che non ci siano trucchi a disposizione, tutt'altro. Eccoti un po' di trucchi assortiti...

Livrea alternativa
Per scegliere una decorazione alternativa per il tuo velivolo premi R nella schermata di selezione dell'aereo.
Aereo nascosto
Nella schermata con la scritta 'PRESS START' premi C-Sinistro, C-Basso, C-Destro, C-Alto, C-Sinistro, C-Destro, C-Basso.
Donna Pilota per l'F-15
Inserisci questo codice nella schermata dei titoli: C-Sinistro, Basso, C-Destro, C-Alto, C-Sinistro, C-Destro, C-Basso.
Usare Mao Mao
Aspetta che appaia la scritta 'Press Start Button' nella schermata dei titoli quindi premi C-Sinistro, C-Basso, C-Destro, C-Alto. C-Sinistro, C-Destro e C-Basso. Entra nella schermata della selezione del pilota e troverai un nuovo pilota, Mao Mao, che vola su un F-15.
Missili Extra
Scegli l'F-14 e inizia una nuova partita. Quando sei in volo utilizza l'arma speciale, gli chaff e i missili in quest'ordine. Se non hai commesso errori partiranno quattro missili a ricerca e cinque Tomahawk.

TUROK: DINOSAUR HUNTER

Caro Games Master

Sarò breve: hai dei trucchi per *Turok: Dinosaur Hunter* su Nintendo 64?

Ecco qua...

Tutte le armi	CMGTSMMGGTS
Testoni	TSHNTTBNCTPRDCRD
Trucco Dana	DNCHN
Modalità Disco	SNFFRR
Modalità Quack	CLLTHTNMTN
Trucco Robin	RBNSMTH
Mostra i nemici	NSTHMNDNT
Ringraziamenti	FDTHMGS
Modalità Spirito	THSSLKSCL
Munizioni infinite	BLLTSRRFRND
Galleria	THBST
Modalità Greg	GRGCHN
Vite infinite	FRTHSTHTTRLSCK
Grafica wireframe	DLKTDR
Colori acidi	LLTHCLRSFTHRNB

F1 POLE POSITION

Caro Games Master

Ho notato che non hai mai pubblicato nulla in materia di trucchi per *F1 Pole Position*. Ti sarei grato se tu potessi scovare da qualche parte un cheat o una password da usare con questo gioco...

Giusto per alleviare le tue pene ho deciso di scavare in mezzo alla pila dei trucchi. Innanzitutto dovrai diventare campione del mondo e quindi salvare la posizione sul Controller Pack. Fatto ciò, inizia una nuova partita e quando ti verrà detto di attendere nello "schermo di caricamento" tieni premuti i tasti A e B. A questo punto dovresti trovare una nuova auto nella schermata della selezione del veicolo...

PC

BATTLEZONE

Caro Games Master
Ho bisogno del tuo aiuto, ADESSO! Sono bloccato con *BattleZone* su PC e ho bisogno della tua assistenza. Devono esserci dei trucchi per questo gioco... E tu li conosci senza dubbio!

Eccome se li conosco. Ti dirò, probabilmente riuscirei a trovarne persino per il primo *Battlezone*, anche se probabilmente non ti interessa. Durante una partita tieni premuto i tasti SHIFT e CRTL e inserisci uno di questi codici:

BZTNT – Munizioni infinite
BZBODY – Scudi inifniti
BZFREE – Piloti infiniti
BZRADAR – Mostra tutta la mappa

STARCRAFT

Caro Games Master
Da qualche tempo sto giocando a *StarCraft*, e mi domandavo se per caso tu non conoscessi qualche trucco per questo gioco...

Eccoti una bella serie di codici da utilizzare con questo gioco. Per poterli inserire dovrai premere il tasto ENTER per far apparire la finestra del chat, inserire il codice e attendere.

Tutte le migliorie – something for nothing
Completare la missione – there is no cow level
Invincibilità – power overwhelming
Mostra la mappa – black sheep wall
Aumenta i minerali e il gas – show me the money
I nemici non possono usare i poteri psionici – noglues
Costruisce qualsiasi edificio – modify the phase variance
Migliorie istantanee per le unità – medieval man
Nessun limite per le truppe – food for thought
Costruzione rapida – operation cwal
Abbandonare la missione – game over man
Energia infinita – the gathering

zonaconsole

Siete bloccati nel vostro gioco nuovo di zecca, e vi vergognate di chiedere aiuto ai vostri amici? Bene, non deprimetevi troppo. Scrivetemi e cercherò di esaudire le vostre richieste.

Scrivete a:

AIUTO!
Games Master
zonaconsole
c/o KiD
C.so Lodi 59
20139 Milano

SCHEDA DI AIUTO

Se volete, potete segnalarci quale gioco vorreste vedere analizzato sulle nostre pagine. Per farlo potete compilare la scheda sottostante oppure una simile indicando:

Nome della Piattaforma (PSX, N64, Saturn, ecc.)

....

Nome del Gioco (Quake, G-Police, Extreme-G, ecc.)

Trucco:

....

Games Master vi aveva offerto l'anteprima esclusiva di questa originale periferica... ora ecco il verdetto definitivo!

UR Gear

Prezzo L.210.000
Tel. 0332 861133

Tanto tempo fa, quando le console non si sognavano nemmeno di poter visualizzare mondi in tre dimensioni, andavano di moda due cose: Doom e la realtà virtuale. *Doom lo conosciamo un po' tutti, e chi non lo conosce conoscerà probabilmente i suoi discendenti, ovvero Quake, Unreal, Duke Nukem 3D e tanti altri.*

Doom ha praticamente inventato il genere degli sparatutto in 3D, e tutti i giochi simili a Shadow Master e compagnia bella devono amabilmente ringraziare i suoi creatori. Poi c'era la realtà virtuale, che era un po' una presa in giro. Il massimo della realtà virtuale che si fosse mai raggiunto era infilarsi un visore in testa e mettere la propria mano destra in un guanto. A quel punto, la nausea provocata dalla visione di immagini composte da giganteschi poligoni aveva la meglio sul giocatore, che non riusciva nemmeno a portare a termine una partita a un elementare sparatutto in 3D. Oggi la realtà virtuale, diciamocelo pure, non se la fila più nessuno, così dobbiamo "accontentarci" di giocare a titoli che sembrano davvero reali. Perché tutta questa presentazione? Perché l'oggetto che potete vedere in questa pagina è una buona approssimazione della realtà virtuale. E cosa c'entra Doom? Semplice: gli sparatutto in 3D sono i giochi ideali per questo caschetto.

Il funzionamento dell'UR Gear è molto semplice: apriamo la scatola, colleghiamo il sensore a raggi infrarossi al computer e lo piazziamo sul monitor, ci infiliamo il casco in testa e iniziamo a giocare. Ok, ma a cosa serve esattamente? Il sensore a raggi infrarossi non è l'unico strumento hi-tech del caschetto, che incorpora un diffusore di raggi, che va a colpire il sensore e mette in comunicazione le due parti. Spostando la testa a destra e sinistra è possibile spostare la visuale nel gioco in maniera molto simile a quella utilizzata dagli strumenti della realtà virtuale. Senza la nausea, però...

Le cuffie incorporate ci forniscono poi l'elemento sonoro. Il caschetto ha anche un microfono, che riceve i nostri comandi vocali e li tramuta in ordini da impartire al programma. E per il movimento? Utilizziamo una banale tastiera o un antiquato joypad? Non sia mai! Il caschetto viene venduto con un comando dalla forma avveniristica (che ricorda un po' i faser del mondo di Star Trek) che funge da joypad (per guidare il personaggio o il mezzo nel gioco) e naturalmente da arma da fuoco (con il pulsante apposito). Cosa pensiamo di questo oggetto? Innanzitutto che non è certo un sostituto del joypad o della tastiera, e che a tratti può risultare un po' scomodo, ma che sicuramente si tratta di una delle periferiche più interessanti degli ultimi tempi. Non dà la nausea come la realtà virtuale, ci permette di giocare agli sparatutto come Unreal in un altro modo e soprattutto è avveniristico. Non ci sentiamo di chiedere di più...

PC

servizio segreti

PC PlayStation GB N

Il nostro Bond, spaparanzato al sole di qualche isoletta dei Caraibi, ci spedisce la consueta razione di trucchi. Buone vacanze a tutti!

TOMB RAIDER 2

Missione 5 – Offshore Rig
Nella parte iniziale, quando passate dalla porta, superate correndo i due tizi nella stanza con le due finestre. Dirigetevi verso le vetrate finché non potrete più andare avanti, quindi premete il tasto END o il 5 per fare una capriola. Vi ritroverete dalla parte opposta della finestra senza averla dovuta rompere.

MORTAL KOMBAT 3

Eccovi un bell'elenco di mosse che dovrebbe soddisfare tutti gli amanti del kombattimento mortale...

Fatality
Shang Tsung – Tenete premuto il Pugno Basso, Corsa, Parata, Corsa, Parata e lasciate andare il Pugno Basso
Sindel – Corsa, Corsa, Parata, Parata, Corsa + Pugno
Jax – Tenete premuta la Parata, Alto, Basso, Avanti, Alto e lasciate la Parata
Kano – Pugno Basso, Corsa, Corsa, Calcio Alto
Liu Kang – Alto, Basso, Alto, Alto, Parata + Corsa
Sonya – Indietro, Avanti, Basso, Basso + Corsa
Stryker – Basso, Avanti, Basso, Avanti, Parata
Smoke – Tenete premuta la Parata, Alto, Basso, Avanti, Alto, Corsa
Sub-Zero – Parata, Parata, Corsa, Parata, Corsa
Cyrax – Basso, Basso, Alto, Basso, Pugno Alto
Secktor – Parata, Avanti, Avanti, Avanti, Indietro, Parata
Nightwolf – Alto, Alto, Basso, Avanti, Alto + Parata
Sheeva – Avanti, Basso, Basso, Avanti, Pugno Basso
Kung lao – Corsa, Parata, Corsa, Parata, Corsa, Parata, Basso
Kabal – Corsa, Parata, Parata, Parata, Calcio Alto

Animality
Shang Tsung – Tenete premuto il Pugno Alto, Corsa, Corsa, Corsa, Corsa e lasciate andare il Pugno Alto
Sindel – Avanti, Avanti, Alto + Pugno Alto
Jax – Tenete premuto il Pugno Basso, Avanti, Avanti, Basso, Avanti e lasciate andare il Pugno Basso
Kano – Tenete premuto il Pugno Alto, Parata, Parata, Parata e lasciate andare il Pugno Alto
Lui Kang – Basso, Basso e Alto
Sonya – Tenete premuto il Pugno Basso, Indietro, Avanti, Basso, Avanti e lasciate andare il Pugno Basso
Stryker – Pugno Basso, Corsa, Corsa, Pugno Basso
Smoke – Basso, Avanti, Avanti e Parata
Sub-Zero – Avanti, Alto, Alto
Cyrax – Alto, Alto, Basso, Basso
Sektor – Avanti, Avanti, Basso, Alto
Nightwolf – Avanti, Avanti, Basso e Basso
Sheeva – Corsa, Parata, Parata,

Parata, Parata
Kunglao – Corsa, Corsa, Corsa, Corsa, Parata
Kabal – Tenete premuto il Pugno Alto, Avanti, Avanti, Basso, Avanti e lasciate andare il Pugno Alto

Menu dei Trucchi
Inserite questi codici nel menu principale...
Menu Segreto 1 – Alto, Alto, Basso, Basso, Sinistra, Destra, A, B, A
Menu Segreto 2– Select, A, B, Destra, Sinistra, Basso, Basso, Alto, Alto

Menu Segreto 3 – X, B, Y, A, Alto, Sinistra, Basso, Avanti, Basso

TOP GEAR RALLY

Tutte le auto e i tracciati disponibili
Tenete premuto L+R e premete C-Alto, C-Destro, C-Basso, C-Sinistro, C-Destro, C-Basso, C-Sinistro, C-Alto. Ora avrete a disposizione anche nuove opzioni nelle sezioni Paint Shop, Time Trial, Arcade e Practice.

MOTORHEAD

Password per i livelli
1 COWRULES – Due nuove piste e tre nuove auto
2 FRAGTIME – Due nuove piste e una nuova auto
3 TURBOMOS – Una nuova pista e una nuova auto
4 LASTCODE – L'ultima pista e l'ultima auto

Eccovi un po' di trucchi assortiti per questo gioco...
Tenuta di strada aumentata – Inserite INSANITY come password
Grafica sfuocata – Inserite SOFTHEAD come password
Visuale dall'alto – Inserite SUPERCAR come password
Disattiva tutti i trucchi – Inserite NOCHEATS come password

NEED FOR SPEED 3: HOT PURSUIT

Tutte le auto e le piste standard
Inserite semplicemente SPOIL al posto del vostro nome nella schermata delle opzioni.

Telecamere aggiuntive
Inserite SEEALL al posto del vostro nome nella schermata delle opzioni. Nella selezioni delle visuali appariranno nuove voci che permetteranno di selezionare le telecamere solitamente disponibili solo durante i replay. Nota: le visuali extra possono essere usate solo nella modalità a giocatore singolo.

Sfasciare le altre auto
Premete Start per iniziare una partita e quindi tenete premuto Start + Select + R1 + L2 immediatamente prima che appaia la schermata di caricamento. A questo punto potrete semplicemente colpire le auto avversarie per lanciarle fuori strada.

Voce diversa per i poliziotti
Premete Start per iniziare una partita e premete immediatamente ▲ + R1 + L2 prima che appaia la schermata di caricamento.

Polizia tedesca
Premete Start per iniziare una partita e premete immediatamente ▲ + R2 + L1 prima che appaia la schermata di caricamento.

Polizia Italiana
Premete Start per iniziare una partita e premete immediatamente ◀ + R2 + L1 prima che appaia la schermata di caricamento.

Polizia Francese
Premete Start per iniziare una partita e premete immediatamente ▶ + R2 + L1 prima che appaia la schermata di caricamento.

Modalità Rallentata
Premete Start per iniziare una partita e premete immediatamente ▲ + ⊗ + ⊛ prima che appaia la schermata di caricamento.

Opzioni Avanzate
Per ottenere un nuovo menu delle opzioni terminate le modalità Knockout e Tournament con l'opzione Simulation.

Piste Bonus
Inserite uno dei seguenti nomi nella schermata delle opzioni, quindi selezionate l'opzione di gara singola per correre sulla pista corrispondente. **Nota:** le piste bonus si possono attivare normalmente vincendo il torneo con qualsiasi impostazione eccetto che nella modalità multigiocatore. Il tracciato Empire City invece si ottiene vincendo la modalità Knockout al livello Beginner.

The Room Toy Car – PLAYTM
Caverns Underground – XCAV8
Auto Cross Canyon – XCNTRY
Space Race Space Station – MNBEAM
Scorpio-7 Underwater – GLDFSH
Empire City – MCITYZ

GRAND THEFT AUTO

Qualche numero fa abbiamo pubblicato un elenco dei carri armati da guidare in Grand Theft Auto. Ebbene, ce ne sono molti di più di quelli elencati. Per esempio, ne troverete due nel livello Heist Almighty, nel piccolo giardino che collega Law Island e Estonia. C'è anche un altro carro armato nel livello Tequila Slammer, nell'area del parco a destra di Richman. Per raggiungerlo dovrete passare per l'area boscosa di NW Altantic Heights e quindi guidare attraverso il passaggio sotterraneo. Inoltre ci sono altri carri armati nella zona di miramine a Vice City... insomma, ce ne sono sfuggiti parecchi. Comunque, eccovi la lista di tutte le sette missioni segrete del livello Vice City.

Bent Cop Blues
1. Banana Grove. Seguite i binari della ferrovia in alto fino alla casa dei Rasta.
2. Richman Heights. NE sul lato destro dei binari della ferrovia.
3. Vice Shones. A nord, nella casa dei Rasta a sinistra del tizio che ridipinge le auto.
4. South Vice Beach. Seguite la superstrada a sei corsie verso l'alto. Troverete quello che vi serve vicino alla prima piscina sulla sinistra della superstrada.

Rasta Blasta
1. Vice beach.
Subito a nord della superstrada a sei corsie che va fino a Vice Shores. Dovrete andare a destra e raggiungere il telefono per farlo squillare.
È a sinistra dei binari della ferrovia.
2. South West Felicity.
La sezione lunga con le forme bizzarre nasconde un telefono al centro.
3. South East Miramire.
La stazione televisiva a destra della stazione di polizia cela un vicolo con un telefono.
Heist Almighty
1. Challenger – North Hackenslash
2. 4X4 – New Guernsey Docks
3. Cossie – Brix – Sopra l'isola
4. Mundano – West Hackenslash
5. Porka Turbo – South West Kings
6. Bulldog – East Guernsey City
7. Penetratr – South West No Law

FIGHTING FORCE

Ed eccovi un po' di trucchi molto curiosi per Fighting Force. Quando avrete finito di malmenare tutti i poveretti di ciascuna schermata, dirigetevi rapidamente verso l'uscita. Se vi sarete mossi in tempo verrete ricompensati: nella sezione successiva vi ritroverete in possesso di un fucile o di una pistola nuova di zecca. Inoltre, quando incontrerete un distributore di Coca Cola, prendetelo a calci un paio di volte e otterrete una lattina. Raccoglietela e il vostro personaggio la berrà, recuperando un po' dell'energia persa. Calciate il distributore un altro po' e otterrete una spranga di ferro con la quale malmenare gli avversari.
Siete forse bloccati al primo livello dell'ascensore? Beh, non dovreste, visto che c'è un'ascia nella cassa del materiale antincendio. Ma non è tutto, ci sono anche altre armi nascoste. Avete presente il corrimano a lato dell'ascensore? Dategli uno strattone e potrete devastare gli avversari con rinnovato vigore. Quando invece dovrete scegliere se andare al centro commerciale (Mall) al parco (Park) o nel Bronx scegliete l'opzione Mall perché è nettamente più facile. Ma eccovi la chicca finale: tenete premuto ◀ + ● + R1 +L2 e vi ritroverete invincibili e capaci di selezionare qualsiasi livello.

FIFA '96

Ecco come segnare ogni singola volta. Correte con la palla nella zona centrale del campo.
Fermatevi nell'area di rigore e tirate: dovreste poter segnare ogni volta. Se dovete salvare all'ultimo momento la palla premete B-A e il portiere si muoverà di qualche passo avanti afferrando la sfera.
Se c'è un giocatore davanti a voi, premete A e correte nella stessa direzione della palla. La sfera dovrebbe quindi atterrare davanti a voi.

SUPER MARIO 64

Un bug?
Questo trucco è abbastanza inutile ma è anche abbastanza interessante. Nel punto popolato dai Bob-omb raggiungete il primo ponte e scendete.
Quando vi ritroverete sotto il ponte saltate e tenete premuto il tasto del salto.
Mario rimarrà aggrappato al ponte come se si trattasse di una rete.

X-COM: TERROR FROM THE DEEP

L'ultima volta che sono stati pubblicati i trucchi per X-Com mancava una maniera semplice per ottenere il Molecular Control Training. Ecco come fare senza perdere troppo tempo.
1) Usate il trucco AEIOU, uscite e iniziate una nuova partita. Inserite il nome JUSTLIKEME e seguite tutta la procedura delle basi, quindi attendete il primo attacco dell'Isola.
2) Equipaggiate almeno tre uomini coi laser termici e cercate di individuare un terrorista Deep One. Catturatelo senza ucciderlo.
3) Eseguite delle ricerche sul cadavere del Deep One. Subito dopo dovrete eseguire delle ricerche sul terrorista Deep One. A questo punto potrete iniziare la ricerca sull'esperto in Molecular Control Training...

FIFA '98

Volete vedere un po' di violenza in campo quando giocate a Fifa 98? Male! Il calcio non dovrebbe avere nulla a che fare con i calci e i pugni... Beh, con i calci forse, ma solo alla palla.
Comunque sia, quando starete giocando contro il computer o contro un amico (in qualsiasi momento, dunque) premete L1+R1 per sferrare un cazzotto a un giocatore o al portiere della squadra avversaria. Semplice ed efficace, eh? Non fatevi pescare dall'arbitro, però!

STAR WARS: SHADOWS OF THE EMPIRE

Questi trucchi funzionano solo se i comandi sono impostati su Traditional e avete iniziato una nuova partita al livello medio inserendo come nome _Wampa_Stompa.
Ogni _ rappresenta uno spazio. Dovete rispettare anche le lettere maiuscole e minuscole.
Controllare un AT_ST
Nella seconda, terza e quarta parte della Battaglia di Hoth premete a sinistra sul D-Pad e C-Destro simultaneamente, quindi premete in alto sul pad e continuate a premere C-Destro finché non appare l'AT_ST. Potrete controllarlo con il D-Pad: premendo in avanti farete fuoco.
Controllare un Wampa
Nel livello Escape from Echo Base usate lo stesso trucco di prima per poter controllare questo mostro gigantesco.
Controllare uno Stormtroper
Nello stesso livello del Wampa tenete premuto a destra sul D-Pad e contemporaneamente premete C-Destro, quindi premete in alto sul D-Pad. Ora potrete trasformarvi nel soldato continuando a premere C-Destro finché non appare. Usate il D-Pad per controllarlo.
Usare un X-Wing o un TIE fighter
Nota: Per poter attivare questo trucco dovrete ottenere tutti i Challenge Points al livello medio. Nel livello Sky Hook (la seconda parte) tenete premuto C-Destro per cinque secondi per diventare un X Wing (il che è già abbastanza bello) e ripetete il tutto per trasformarvi in un TIE Fighter.
E scusate se è poco... Questo è tutto per Shadows of the Empire, ragazzi.

LITTLE BIG ADVENTURE 2

Durante il gioco premete il tasto ESC per tornare al menu principale, dove potrete inserire uno di questi trucchi...
LIFE – Tutta l'energia
MAGIC – Tutto il mana
CLOVER – Una vita extra
BOX – Un set di vite extra
FULL – Porta al massimo l'energia, il mana e le vite extra.

Questi trucchi potrebbero non funzionare immediatamente, ma continuate a inserirli finché non funzionano. Quando finalmente funzioneranno ve ne accorgerete perché quando verrà accettato un codice potrete udire l'effetto sonoro che di solito segnala l'acquisizione di un oggetto. Inoltre apparirà una scritta nella parte alta dello schermo per segnalarvi quello che è successo.

GOLDENEYE 007

Eccovi un piccolo trucchetto che potrebbe aiutarvi a risparmiare un po' di tempo. Nel livello degli archivi uccidete le due guardie e uscite dalla stanza degli interrogatori, quindi girate a destra. Uccidete la guardia in fondo alle scale e tutte quelle che appariranno. Salite per le scale, e arrivati in cima girate a destra. Entrate nella stanza di fronte a voi, ammazzate le tre guardie con la tenuta nera e camminate in modo da trovarvi dietro alla scrivania. Mettetevi di fianco alle due casse (quelle una sopra l'altra) e giratevi in modo da avere di fronte la parete. Premete B e aprirete una sezione del muro rivelando così un passaggio segreto. Quando vi ritroverete all'interno chiudete la porta dietro di voi, in modo da rimanere perfettamente al sicuro (i nemici non potranno scoprire dove vi trovate).

DUKE NUKEM 3D

Ecco come accedere al livello Death Tank senza avere alcuna partita salvata di Exhumed o Quake. Dovrete distruggere ogni water e ogni orinatoio presente nel gioco. I suddetti sanitari si trovano nei seguenti livelli:
Hollywood Holocaust
Redlight District
Death Row
Tiberus Station
Lunar Reactor
Fahrenheit
Area 51
Hotel Hell
Quando vi ritroverete nella parte finale di Fahrenheit noterete un bagno con il cartello "Out of Order" sulla porta. Per poterla aprire dovrete raggiungere il pulsante di fine livello senza utilizzarlo. Rompete il vetro e scoprirete che il bagno fuori servizio è stato trasformato in un teletrasportatore. Buttatevici dentro e arriverete in un posto pieno di sanitari vari e assortiti. Fateli saltare tutti quanti e usate il tasto di autodistruzione alla fine.

FINAL FANTASY 7

Filmato speciale
Quando Cloud sarà uscito dal coma, tornate nella casa della Shinra a Nivelheim. Entrando nell'area della biblioteca assisterete a un nuovo filmato, dove scoprirete in che modo Cloud è finito a Midgar e come Zack gli abbia salvato la vita.

La Casa al Mare
A Costa Del Sol troverete un tizio disposto a vendervi la casa del presidente della ShinRa per ben 300.0000 Gil. Non potrete farci molto altro che usarla per riposarvi, il che significa che alla fine potreste anche spendere quei 300.000 per qualcosa d'altro.

Il Collezionista di Kalm
In una costruzione in fondo a destra nella cittadina di Kalm troverete un vecchio molto interessante. Nelle fasi finali del gioco sarà piuttosto tranquillo e contento di come vanno

le cose, ma appena arriverà la meteora comincerà a dare fuori di matto. A questo punto vi chiederà tre oggetti: l'Earth Harp, la Desert Rose e il Guide Book. Se gli porterete questi tre oggetti vi ricompenserà con altri tre piccoli tesori che potranno aiutarvi parecchio.
Per prima cosa, il Guide Book si trova nel reattore sommerso, peccato però che non sarà così facile ottenerlo. Dovrete utilizzare il comando Morph su una creatura chiamata Ghost Ship, che appare come un antico galeone con uno scheletro gigante armato con un remo. Potrete trovare questa Ghost Ship nei tunnel lungo il fondale oceanico. Consegnando il Guide Book al collezionista otterrete l'Underwater Materia, che vi permetterà di combattere contro la Emerald Weapon senza dovervi preoccupare del timer.
Per ottenere la Desert Rose dovrete riuscire a sconfiggere la Ruby Weapon vicino alla zona del Gold Saucer (siete pronti a morire?). In questo modo otterrete un Chocobo d'Oro.
E infine, c'è l'Earth Harp. Per riuscire a mettere le mani su questo oggetto

dovrete ammazzare l'Emerald Weapon (buona fortuna!). Questa volta però otterrete il miglior premio possibile: i materia Master Summon, Master Magic e Master Command. E scusate se è poco.

Cambio Gil-GP
Alla stazione della funivia del Golden Saucer (non quella a terra) di tanto in tanto potreste trovare un uomo misterioso che indossa una specie di impermeabile (continuate a entrare e uscire dalla locazione per farlo apparire). Parlando con questo individuo potrete convertire i vostri soldi in GP, benché ciascun GP in questo modo vi verrà a costare ben 100 Gil.

La Stanza sul Retro
La prima volta che visiterete il negozio di Cosmo Canyon troverete una stanza sul retro chiusa da una corda rossa. Tornate più avanti (dal secondo CD in poi) e troverete un negozio che vende Materia, dove potrete comprare anche degli Elixir, dei Magic Source e il Materia Full Cure.

L'Uomo Addormentato
Immediatamente a est di Junon troverete una piccola caverna dove si trova un uomo addormentato che vi borbotta quando gli parlate. Scuotetelo e vi dirà quanti incontri avete combattuto e quante volte siete fuggiti. Il trucco sarà quello di parlargli quando le ultime due cifre del numero totale dei vostri incontri coincidono (per esempio 233 o 588). In questo modo otterrete parecchi oggetti molto utili.

PC CHAMPIONSHIP MANAGER 2

Quando scegliete una squadra normalmente non potrete scegliere di dirigere la squadra nazionale. Se invece inserirete il nome del manager attuale potrete essere il commissario tecnico della nazionale. Non male!

GOLDENEYE 007

Se vi piace sparare dei proiettili da carro armato dalla vostra testa (un hobby un po' bizzarro, invero), seguite questo trucco. Entrate in un livello che contiene un carro armato, salite sul veicolo in questione, selezionate come arma il cannone e scendete immediatamente. Se avrete fatto tutto nel modo giusto potrete sparare dei proiettili giganteschi dalla vostra testa. Appena cambierete arma tutto tornerà normale, e se vorrete ricominciare a sembrare uno scherzo della natura dovrete ripetere tutto da capo.

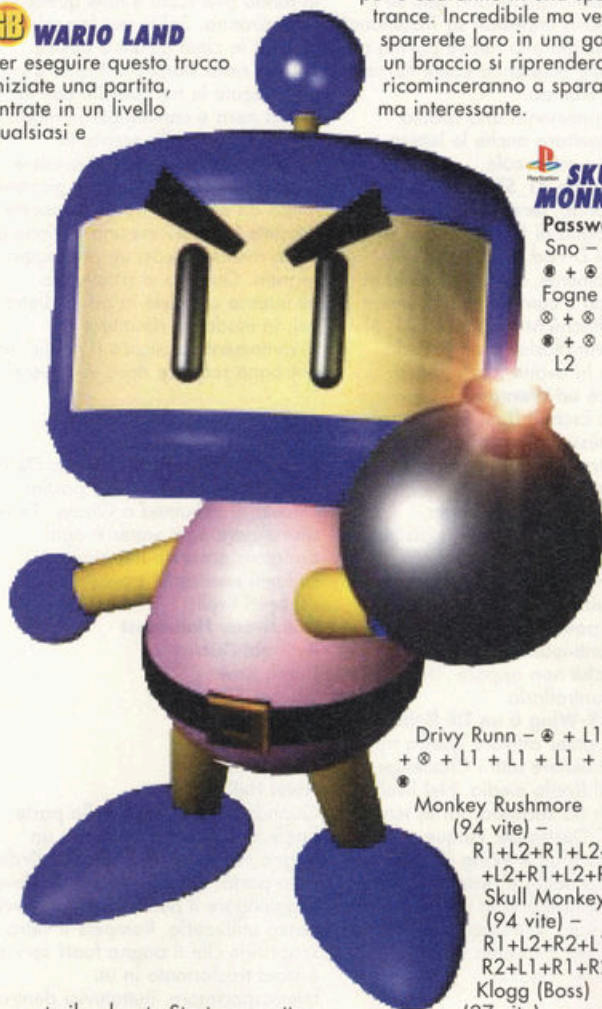
ACTUA SOCCER 2

Per attivare un tiro di prima, un tiro al volo, una sforbiciata o un colpo di testa al volo mettete il vostro giocatore in posizione e continuate a premere il tasto del tiro mentre la palla è in aria. Quando siete pronti a tirare in porta, controllate sempre la posizione del portiere. Per esempio, se spostate l'attacco sul lato destro dell'area e il portiere è ancora su quello sinistro vi basterà un tiro basso nell'angolo per segnare. Inoltre, se lo vedete lontano dalla linea provate un pallonetto premendo il tasto del tiro e quello del passaggio simultaneamente.

GB WARIO LAND

Per eseguire questo trucco iniziate una partita, entrate in un livello qualsiasi e premete il pulsante Start per mettere il gioco in pausa. Premete Select 16 volte per far apparire un cursore sul numero delle vite. A questo punto premete A o B e spostate il cursore a sinistra o a destra. Quando il cursore sarà su un numero che volete modificare premete in alto o in basso. Se metterete il cursore sulla faccia di Wario in basso a sinistra prima di togliere la pausa otterrete un nuovo cappello.

GOLDENEYE 007

Eccovi un altro trucco per questo gioco eccellente. Come avrete notato, i Moonraker Elite che appaiono subito dopo aver sconfitto Jaws non finiscono mai: ne potrete ammazzare quanti ne vorrete senza cambiare nulla. Ma ecco come fare: se avete inserito il trucco del Turbo e soprattutto l'invulnerabilità, se avete due laser e un sacco di tempo a disposizione seguite questo sistema... Uccidete Jaws e tutti quelli che si trovano nello stanzone, estraete i laser e lasciate che i tizi armati di DUE laser entrino nella stanza ammazzando solo quelli che ne hanno uno. Lasciate che vi diano addosso per un po' e tornate nello stanzone. Girate loro attorno per un po' e cadranno in una specie di trance. Incredibile ma vero! Se sparerete loro in una gamba o in un braccio si riprenderanno e ricominceranno a sparare. Inutile, ma interessante.

SKULL MONKEYS

Password
Sno – ● + R1 + ● + ▲ + ● + R2
Fogne – ● + L1 + ⊗ + ⊗ + ● + ⊗ + ● + ⊗ + ⊗ + ▲ + L2
Drivy Runn – ▲ + L1 + ● + R1 + ⊗ + L1 + L1 + L1 + L1 + L1 + ●
Monkey Rushmore
(94 vite) – R1+L2+R1+L2+R1+L2+R1+L2+R1+L2+R1+L2
Skull Monkey Cage
(94 vite) – R1+L2+R2+L1+R1+L2+R2+L1+R1+R2+L2+R1
Klogg (Boss)
(27 vite) – L1+L2+L2+L1+L2+L2+L1_L2+L2+L1+L2+L2
Evil Engine 9
(21 vite) – L2+R1+L1+L2+L2+L1+L2+L2+L1+L2+L2
Monkey Mage
(Boss) – L1+R1+L1+R1+L1+R1+L1+R1+L1+R1+L1+R1
Castle De Los Muertos
(20 vite) – L1+L1+R1+R1+L1+L1+R1+R1+L1+L1+R1+R1
Death Garden
(98 vite) – ▲+▲+●+●+▲+▲+●+●+▲+▲+●+●
Monkey Mage (Boss)
(52 vite) – L1+▲+L1+▲+L1+▲+L1+▲+L1+▲+L1+▲
Evil Engine
(86 vite + bonus vari) – R1+R1+L1+L1+L2+L2+R2+R2+R1+R1+L1+L1
Castle De Los Muertos
(52 vite + bonus vari) – L1+L1+L1+R1+R1+R1+L1+L1+L1+R1+R1+R1
1970
(86 vite + bonus vari) - R1+R1+R1+L2+L2+L2+R1+R1+R1+L2+L2+L2
Soar Head
(88 vite + bonus vari) – ⊗+L2+R2+L2+R2+L2+R1+R1+R1+L2+●+L2
Shards
(95 vite + bonus vari) – R2+R2+R2+L1+L1+L1+R1+R1+R1+L2+L2+L2
Glenn (Boss – 98 vite) – ▲+▲+●+●+▲+▲+●+●+▲+▲+●+●

RESIDENT EVIL: DIRECTOR'S CUT

Giocando a Resident Evil: Director's Cut con Chris potete sfruttare un bug che vi permette di avere quanti colpi di Magnum volete.
Dopo essere tornati nella casa per la seconda volta (con gli Hunter in circolazione), raccogliete il cristallo rosso e piazzatelo nella testa della tigre. Appariranno dei colpi per la magnum. Prendete uno dei caricatori, uscite, rientrate e scoprirete che i caricatori sono di nuovo tre. Continuate così finché non vi stufate.
P.S. Abbiamo provato questo trucco solo con Chris, e non sappiamo se possa funzionare anche con Jill.

PC AGE OF EMPIRES

Inserite questi codici durante una partita, dopo aver premuto Enter per attivare il box d'immissione testo...
Pepperoni Pizza – 1000 unità di cibo
Quarry – 1000 unità di pietra
Coinage – 1000 unità d'oro
Woodstock – 1000 unità di legno
Diediedie – Muoiono tutti (inclusi i vostri alleati, ma non voi)
No fog – Per vedere tutto (persino le cose troppo lontane)
Reveal map – Per rivelare tutta la mappa
Flying dutchman – Per ottenere la nave migliore
HoyHoyHoy – ?
Daddy – ?
Kill X – Dove X è il numero del giocatore
Steriods – Costruzione istantanea
Buon divertimento! Tenete presente che i trucchi funzionano sia in modalità multiplayer sia nella modalità a un solo giocatore...

EXTREME-G

Qualche numero abbiamo pubblicato dei trucchi per Extreme G. Ci è sfuggito però questo: inserite 81GGD5 e otterrete due moto aggiuntive, tutti i percorsi standard e una pista segreta.

GOLDENEYE 007

Due armi differenti nello stesso

momento
Una volta che avrete una coppia di armi, usate un po' questo trucco:
1. Tenete premuto A
2. Premete Z due volte
3. Lasciate andare il tasto A
4. Premete il tasto A
5. Premete Z per sparare due o tre volte mentre state cambiando le armi Se avete fatto tutto correttamente, sparando riuscirete a "bloccare" una delle due armi mentre le state cambiando, permettendovi di appaiare due armi differenti.

AREA 51
Iniziate una partita e colpite i primi tre membri della STAR (lasciate stare quelli che avete visto nella schermata dei caricamenti), senza colpire nessun altro per entrare nella modalità Kronon Hunting.

LOADED
Mettete il gioco in pausa, selezionate l'opzione che permette di cambiare il volume della musica di sottofondo e premete Z, B, X, C, R mentre tenete premuto il tasto L.

VIRTUAL ON
Per cambiare il colore del vostro Mech, nel menu principale spostate il cursore su Arcade prima di premere Start e premete i tasti L e R allo stesso momento. Quando sarà finito il caricamento entrerete nella schermata di selezione del robottone. A questo punto dovrete solo scegliere il vostro alter-ego robotico da utilizzare premendo ®. Tutto qua.

AERO GAUGE
Partenza Turbo
Tenete premuto A e B quando starete aspettando alla linea di partenza, quindi lasciate andare il tasto B quando l'annunciatore dirà 'Ready' per ottenere una partenza turbo.

Turbo
Ah, il turbo meno intuitivo e più scomodo da utilizzare. Se avete bisogno di una spinta in più durante una gara tenete premuto A per accelerare, eseguite una curva stretta in una qualsiasi direzione tenendo premuto Z e lasciate andare tutti e due i pulsanti.
Se per qualche miracolo avete azzeccato il tempo e non avete sparato il vostro veicolo contro il muro otterrete una spinta improvvisa in avanti. Potrete continuare a usare questa tecnica finché la temperatura del motore non si alzerà troppo.

Veicoli e Piste Segrete
Quando apparirà la schermata iniziale tenete premuto in alto sul D-Pad del secondo controller, quindi premete R, L, Z e C-Basso contemporaneamente. A questo punto dovreste avere a disposizione tutto quello che potreste desiderare da questo gioco.

BOMBERMAN 64
Riprendersi rapidamente
Un'opzione non esattamente evidentissima di questo gioco è quella che vi permette di non rimanere storditi per lungo tempo. Quando Bomberman vede letteralmente le stelle ruotate rapidamente il joystick e tornerete in piedi molto più rapidamente del normale.

Livelli Segreti
Nel caso estremamente remoto che abbiate a disposizione un joypad della Hudson, potrete utilizzarlo per accedere a quattro piccoli livelli segreti. Nella schermata dei titoli mettete il rallentatore del pad sulla posizione Hu e aspettate fino a quando non sentirete un effetto sonoro che vi comunicherà l'effettivo funzionamento del trucco.

CHAMELEON TWIST
Energia Infinita
1 Salvate la partita in uno degli slot liberi.
2 Uscite dal gioco.
3 Caricate la partita e avrete di nuovo tutta l'energia.

DUKE NUKEM 64
Questi trucchi funzionano esclusivamente sulla versione europea del gioco.
Siete avvertiti...

Attivare il Menu dei Trucchi
Questa è la prima cosa da fare. Nessuno degli altri trucchi funzionerà fino a che non avrete inserito questo codice. Nel menu principale premete Sinistra, Destra, L, L, Alto, Destra, Sinistra, Alto.
A questo punto potrete accedere al menu dei trucchi.

Invincibilità
Dopo aver inserito il trucco di cui sopra premere R, C-Destro, R, L, R, R, R, Sinistra. Se avrete inserito il codice correttamente sentirete un'esplosione.

Elimina tutti i nemici
Nel menu principale premete L, C-Alto, Sinistra, L, C-Basso, Destra, Sinistra, Destra. Se avrete inserito il codice correttamente sentirete un ruggito.

Tutti gli oggetti
Nel menu principale premete R, C-Destro, Basso, L, C-Alto, Sinistra, C-Destro, Sinistra. Se avrete inserito il codice correttamente sentirete un colpo di pistola.

Selezione del livello
Nel menu principale premete R, L, R, C-Basso, Destra, Alto, Sinistra, C-Alto. Sentirete un ululato. A questo punto dal menu dei trucchi potrete attivare e disattivare tutti i trucchi selezionati.

DUKE NUKEM 3D
Quando aprirete le porte che conducono alla stanza contenente il primo boss, non entrate direttamente. Dovrete rimanere nel corridoio sparandogli con tutte le armi a vostra disposizione. Vi sparerà anche lui, ma non riuscirà a colpirvi e non vi infliggerà alcun danno. Se le porte si dovessero chiudere dovreste solo riaprirle con l'interruttore di destra e ricominciare da capo.

Games Bond ha bisogno di voi!
Games Bond, il nostro "agente segreti", è sempre alla ricerca di nuovi talenti da inserire nel suo team di brillantissimi agenti segreti del mondo dei videogiochi. Se pensate di avere scoperto un trucco o un segreto che Games Bond non conosce, speditecelo! Il nostro "agente segreti" valuterà il vostro trucco, e lo inserirà all'interno del suo rapporto mensile che Games Master pubblica puntualmente. Se pensate di poter essere un agente segreti mandate i vostri trucchi a:

Games Master c/o KiD
C.so Lodi 59
20139 Milano

Per ragioni di sicurezza vi invitiamo però a trasmettere le vostre segretissime comunicazioni direttamente via e-mail, all'indirizzo **gamesmaster@kiditaly.com**.

Aspettiamo le vostre preziose comunicazioni!

g-Mail

Un altro mese all'insegna del Nintendo 64, che ci fa discutere parecchio sui suoi successi e sui titoli che sembrano non uscire mai. A quando qualche sana discussione sul Dreamcast?

UN POSSESSORE DI SATURN SI CONFESSA

Cara redazione di Games Master,
chi vi scrive è un ragazzo di 12 anni, possessore orgoglioso di un magico, magnifico, stupendo, insuperabile, Nintendo 64 (poi non dite che sono di parte). Passo subito al sodo: potreste rispondere a i miei quesiti?
1. Potreste pubblicare sul prossimo numero nuove notizie e nuove immagini riguardanti Hybrid Heaven? Dalle immagini che ho visto mi sembra davvero un gran Adventure/RPG. Come vi sembra?
2. Secondo voi, l'uscita del 64DD sarà un flop come il Mega CD (per MegaDrive), o riuscirà a mettere al pari il Nintendo 64 con le console di prossima uscita (PlayStation 2, DreamCast e Proyect X)? E poi varrà la pena di comprarselo?
3. Quando usciranno Castlevania 64 e Hybrid Heaven (in versione PAL)?
4. Quanto costerà, in Italia, il 64DD? E si potranno vedere i filmati in FMV?
5. Mi spiegate bene cos'è il DOCTOR V64?
6. Ultimamente sento parlare molto di Quest 64: sarà migliore di Final Fantasy VII?
7. Tomb Raider 3 uscirà anche per Nintendo 64, o sarà riservato solo alla PlayStation 2?
8. Tutti i miei amici dicono che è meglio FIFA 98 di World Cup 98. Secondo voi?
9. Perché i giochi in versione PAL sono peggiori di quelli in versione giapponese?
Colgo l'occasione per salutarvi e per dirvi qualcosa che già sapete: siete "magnificistramegagalatticiipersuperfantastici" nonché caleidoscopici! E per ringraziarvi di aver portato in Italia una rivista completa, che non si occupa solo di console o di PC (anche se di PC parlate proprio poco, e non dite che escono pochi giochi, perché non è vero), ma di entrambi, con i miei saluti vi mando anche i miei migliori auguri. Un consiglio: dedicate più spazio alle lettere e alle anteprime e, possibilmente, create una linea telefonica dove chiedere trucchi o soluzioni di giochi.
Adriano Salaroli - Roma

Caro Adriano,
grazie per gli splendidi complimenti, ed ecco un po' di risposte...
1) Hybrid Heaven sembra molto interessante. Ne riparleremo appena avremo nuovo materiale.
2) L'uscita del 64DD sarà probabilmente oscurata da quella del Dreamcast e dalle voci sulla PlayStation. Questo non toglierà però ai possessori di Nintendo 64 la soddisfazione di poter mettere le mani su una periferica molto funzionale.
3) La data è ancora da definire.
4) Non si sa ancora nulla sul prezzo. Certo è che il vantaggio principale non sarà costituito dai filmati ma dalle possibilità che offre un simile strumento per l'aggiunta di missioni o nuovi tracciati in tutti i giochi che lo supporteranno.
5) Il Doctor V64 è una macchina, sostanzialmente illegale, che permette di leggere dal Nintendo 64 dei CD che contengono, solitamente, il contenuto di numerose cartucce. Meglio girarci alla larga...
6) Migliore probabilmente no, ma sicuramente sarà un ottimo gioco di ruolo.
7) Tomb Raider 3 uscirà per la PlayStation verso Natale. Gli accordi fra Sony ed Eidos lasciano però poche speranze a chi aspetta di vedere la bella Lara su una console diversa dalla PlayStation o dal suo successore.
8) World Cup 98 è migliorato rispetto a Road to World Cup, anche se forse è meno longevo. Sono comunque due titoli molto validi.
9) Molto spesso le versioni dei diversi giochi sono assolutamente identiche. In alcuni casi le conversioni non sono eccezionali, ma in generale diremmo che non ci si può lamentare troppo.

LA NINTENDO METTE LA FRECCIA A SINISTRA!

Caro Games Master, sono un felicissimo possessore di Nintendo 64 e vedo finalmente, secondo il mio modesto parere, che le cose negli ultimissimi mesi stanno andando meglio che nei mesi passati, che sono stati forse di transizione per le produzioni di giochi per la suddetta console. Oh no?
Bisogna innanzitutto riconoscere che, pure quando le produzioni erano mediocri e scarseggianti, la Nintendo ha lanciato dei capolavori che hanno battuto tutti i rivali nei rispettivi generi, parlo di ISS 64 (miglior simulazione di calcio, nonché miglior gioco sportivo) e del fantomatico Super Mario 64 (miglior platform se non miglior gioco di tutti i tempi). Come si dice, le produzioni sono state "poche ma buone". Voi che ne dite, il Nintendo 64 è in ripresa? Comunque sia vedo che il Nintendo 64 sta migliorando sia nel numero delle produzioni che nella qualità, ricordando 1080° Snowboarding che è nuovamente un

DOMANDE? DUBBI? COMMENTI? SCRIVETE!

Con la buona e vecchia carta:

Games Master c/o KiD
C.so Lodi 59
20139 Milano

Con la futuristica e rapida e-mail:

gamesmaster@kiditaly.com
Subject: Games Master
(ricordatevi il subject!)

numero 1 nel suo genere, avendo spazzato via Cool Boarders 2 e qualunque simulazione di Snowboard della PlayStation. E poi Goemon, il non ancora uscito World Grand Prix (da quanto avete scritto voi nei giochi in prima linea, promette molto), Airborder, e forse sbaglio ma mi sembra che dovrebbe uscire anche un picchiaduro col nome di Samurai Spirit 64: è vero?
Ora avrei delle domande da farvi e vi supplico di rispondere. I giochi che ho appena enunciato sono davvero dei bei giochi? Il nostro problema con i picchiaduro verrà finalmente risolto una volta per tutte? Se sì, qual è questo nostro salvatore? Ci saranno in produzione dei bei giochi alla "Resident Evil" per Nintendo 64? Nell'ultima pagina di Games Master di giugno c'è il famigerato "Tra un mese su Games Master", e tra i giochi proposti c'è GT64: è forse la conversione di Gran Turismo per Nintendo 64? Per favore rispondetemi e farete felicissimi tutti i curiosi possessori della miglior console del mondo attuale, cioè il Nintendo 64.
Ciao Games Master, siete grandi!
Fabio - Lecce

Caro Fabio,
questo miglioramento nel panorama dei videogiochi per Nintendo 64 è oggettivamente poco evidente. Da quando Games Master è uscito qualche mese fa, il Nintendo 64 sembra sempre lì lì per spaccare il mondo con le sue decine di titoli eccezionali, e invece le recensioni di buoni titoli si limitano a una-due al mese. La verità è che i possessori di Nintendo 64 dovranno portare un po' di pazienza, e appassionarsi ai "pochi ma buoni" titoli che escono ogni mese.
Prendiamo come esempio Diddy Kong Racing: dura una vita, è bellissimo ed è ben pensato in ogni suo elemento. Quanti titoli così belli ci sono per PlayStation? Pochi, ma sfortunatamente per il Nintendo 64, la PlayStation ha tantissimi giochi "semplicemente" buoni, che al Nintendo 64 mancano proprio. Ci sono i giochi sviluppati più o meno direttamente dalla Nintendo, e sono bellissimi, e poi quelli "degli altri", di solito così così. Le solite avvisaglie ci sono, guardate Forsaken e Wetrix, ma il grosso sembra ancora lungi dall'arrivare. Probabilmente dovremo sempre attendere, e un bel giorno ci renderemo conto che ci siamo divertiti tantissimo giocando a tutti i capolavori per Nintendo 64 anche senza averne avuti a disposizione cinquanta nuovi ogni mese.

IL SANGUE DI HOUSE OF THE DEAD

Cara redazione di Games Master,
vi scrivo per discutere insieme su una console molto incompresa: il Nintendo 64. Ho notato che molte persone (non voi, per carità!) tendono a parlar male di questa piattaforma.
Ma, io dico, che cosa volete di più dalla grande "N"?
Ora ripeterò le critiche che vengono rivolte al Nintendone e una mia critica alle loro critiche.
Salve caro amico. Con la tua lettera proviamo un nuovo modo di rispondere alla posta. Lo chiameremo "dialogo", dal momento che a ogni tuo commento ne seguirà uno della redazione. Vediamo come funziona?
1) Ci sono pochi giochi in confronto alla PlayStation.
E grazie! È uscita 3 anni prima! Aspettate e vedrete...

DITECI QUALCOSA!

Eccoci dunque al nuovo numero di Games Master. Grazie delle lettere che ci avete spedito via posta e via mail. Ci sono state molto utili, ma non pensiate di aver placato la nostra sete di commenti...
Siamo sempre ansiosi di sapere se la rivista vi è piaciuta, e se vi è piaciuta cosa vi è piaciuto di più, e se non vi è piaciuta cosa vi è piaciuto di meno e se vi è piaciuta di meno cosa...
Insomma, ancora una volta, diteci qualcosa! Mandateci una lettera, strappate questa pagina e compilatela, fotocopiate questa pagina e compilatela, fate quello che volete ma diteci qualcosa!

Quali sono le rubriche, gli articoli, gli spazi che vi sono piaciuti di più?

Ok, non vi è piaciuto tutto. Quali sono le parti di Games Master che vi sono piaciute di meno?

Altri suggerimenti?

Spedite il tutto a:
Games Master c/o KiD
c.so Lodi 59
20139 Milano

Sinceramente, la differenza di età delle due console non giustifica la differenza nel numero di titoli che escono ogni mese. Certo è che il livello medio dei titoli per Nintendo 64 è superiore a quello dei titoli per PlayStation. Si diceva prima: "pochi ma buoni".

2) I giochi belli sono pochi.
Allora, la PlayStation ha circa una ventina di capolavori su 400 giochi, mentre il Nintendo 64 ne ha 10 – 15 su un centinaio. Mi dispiace, ma è indirettamente proporzionale.

Senza voler entrare nel merito, come si diceva prima, al Nintendo 64 mancano purtroppo titoli semplicemente buoni. I giocatori PlayStation hanno, buon per loro, un maggior assortimento fra cui scegliere.

3) La grafica fa schifo.
Cooosa? Io di giochi per Nintendo 64 ne ho visti molti, e vi giuro che in NESSUNO, e dico NESSUNO, vi è quel fastidioso effetto di pixellatura (i quadrettini) che caratterizza quasi tutti i giochi non Nintendo 64.

Un giocatore PlayStation potrebbe dirti che nessun gioco PlayStation ha quel (per lui) fastidioso effetto "nebbia".

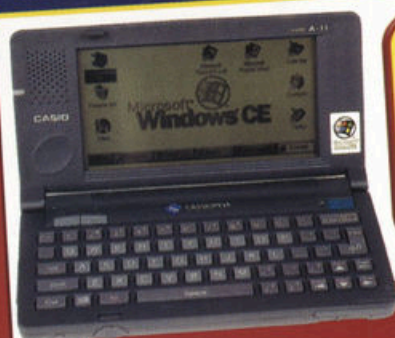
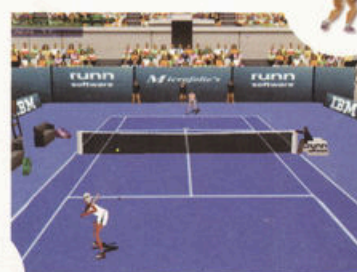
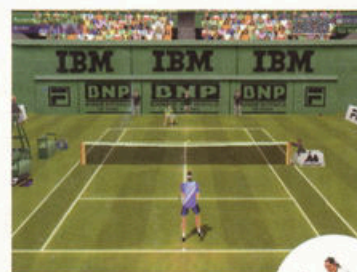
4) I giochi sono di qualità inferiore rispetto a quelli della Play tation
Non è affatto vero. Il N
non solo ha giochi bell
anche i più belli!
Ecco alcuni esempi:
- Mario 64: miglior plc
miglior gioco di tutti.
- Goldeneye 007: mig
sparatutto in soggettivc
- Extreme G: gioco di
veloce.
- WCW World Tour: miglior gioco di wrestrling.
- Forsaken: la miglior conversione.
- ISS 64: miglior gioco di calcio.
E molti altri!
In pratica tutti i record tranne il miglior gioco di corsa (Gran Turismo), il miglior gioco di ruolo (Final Fantasy 7), il miglior picchiaduro (Tekken 3) e il gioco più pauroso (Resident Evil 2) che vanno alla PlayStation.

Lasciamo ai lettori le considerazioni sull'ultimo punto, che mi sembra possa essere materia di una interessante discussione. Il Nintendo 64 ha i migliori giochi? La PlayStation ha davvero così pochi successi rispetto al Nintendo 64? E non vogliamo parlare del Saturn, che dopo l'annuncio del Dreamcast vanta ancora una bella schiera di

TRA UN MESE SU...

IL FUTURO DEI VIDEOGIOCHI

TRA UN MESE SCOPRIAMO QUALI GIOCHI CI FARANNO LETTERALMENTE IMPAZZIRE QUESTO INVERNO!

- *I nuovi dettagli sul Dreamcast della Sega e sul misterioso Project X.*
- *Tekken 3 e Metal Gear Solid: possessori di PlayStation, state in allerta!*
- *Arriva Messiah, il gioco più strano degli ultimi tempi!*
- *È Shadowman il gioco più terrificante per Nintendo 64...*

Grafica così spettacolare da sentire il sudore degli avversari.

Che ci crediate o no, con Roland Garros 1998 sembra veramente di essere in campo. La sua spettacolare grafica otimizzata per le schede acceleratrici, vi lascerà letteralmente senza parole. Per non parlare della grande giocabilità, dei campi di gioco in terra battuta, sintetici e in erba (più di 30 in tutto), dei 50 giocatori con i quali dovrete misurarvi, delle incredibili animazioni a pieno schermo, della possibilità di giocare un doppio in rete, con altri tre giocatori e aggiornare i risultati via Internet. L'unica differenza tra questo videogioco e il prestigioso torneo francese, è che non dovrete andare a Parigi.

Ma dateci tempo, ci stiamo lavorando.